

制　　作：《模拟地带》编辑部
策　　划：陈浩
编辑部主任：Cotolo
栏目 编辑：Cotolo Taka 雪晴 微风
美术 编辑：Ghosts
策划 推广：北京金地辉煌科技发展有限公司
网　　址：http://www.emu-zone.org
咨询 投稿：ezmag@163.com
定　　价：人民币13元

EMU-ZONE VOL.21

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏，
注意自我保护，谨防受骗上当，
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身，
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

责编小记

各位好，我是雪人。本月稿件太赶，杂志推迟了上市时间，读编栏目也没有时间好好弄，先向各位读者道个歉，下期已经会让各位看到一个全新的模友之家……

Cotolo

上个月借朋友的NDS来玩，很好玩，想买……这个月借朋友的PSP来玩，很好玩，也想买……昨天借朋友的数码相机来玩，很好玩，同样想买……曾经和一个朋友打赌肯定会比他后买PSP，现在看来这承诺有点不牢固……有时候梦想太多并不是好事，以前一块黄卡可以几个人凑在一起玩了又玩，花上百把块钱买来一块电池有问题的MD卡带还不知道是盗版，不关机一天打通的毅力至今难忘。拥有PS主机的时候便是游戏时间最多的时候，现在硬盘里塞满了被称为“大作”的PS ISO，却提不起精神去用模拟器运行，当感叹游戏改变了自己的时候，却又能够打开MAME启动一个雅达利游戏，一玩就是一个晚上……

刚看完中青队的比赛，踢得好看并不能赢，巴萨就活生生的倒在了切尔西脚下。想为中青队的队员惋惜，他们太年轻、心态不够成熟，但一想，人家德国队的队员一样年轻……各位在校的同学们学期都即将结束了，应该放松心情好好的玩一下模拟器，也许有时候并不需要期待太多的惊喜和奇迹出现，模拟器本身就是平凡的传奇。

Taka

池塘边的榕树上，知了在声声叫着夏天；小区里的秋千上，只有蝴蝶还停在上面；超市里里面什么都有，就是口袋里没有半毛钱；诸葛四郎和魔鬼党，到底谁抢到那支宝剑；总是要等到截稿前，才知道稿子只写了一点点；总是要等到出刊以后，才知道该写的文章都没有写；没有人知道为什么，太阳总下到山的那一边，没有人能够告诉我，山里面有没有住着神仙；多少的日子里，总是一个人面对着天空发呆；就这么郁闷，就这么神经，这么孤单的岁月……

这个月的的状态用一字足以形容——赶！就连责编小记也是如此……各位饶恕在下吧……

Wind

虽然大家都认为马刺夺冠的希望较大，但个人的内心总是倾向活塞的，最后活塞果然不负众望，把战果推到了3:3，每次NBA总决赛出现这种情况，我就可以确定本年度最值得观赏的比赛马上来到了，真怀念读高中时一大帮同学旷课挤在小卖部看公牛和爵士总决赛的光辉岁月。

实在意想不到，PSP在我心目中终于开始占上风了，当然这归功于最近层出不穷的PSP上的模拟器，看来我两年前“躺在床上用掌机玩超任”的梦想就快实现了，当然，前提是有银子的支持，PSP正式列入购买计划中，对于最近的NDS游戏ROM，令我想起了当年疯狂的NEOGEO ROM DUMP比赛，更何况现在还冒出了个官方NDS模拟器……

Emulation News Corner

模拟速递

Coto;o /文
Cotolo /栏目编辑

INFO

六月开始，模拟器慢慢步入了缓慢的发展期，很多模拟器开发作者都利用夏季宝贵的假期时间到外地度假去了。不过 PSP 的模拟器新闻却占据了本月的头条，接踵而至的 PSP 模拟器让人感觉到喘不过气来，因此本月的模拟速递就以少量大篇为主了，希望大家依然能够喜欢。

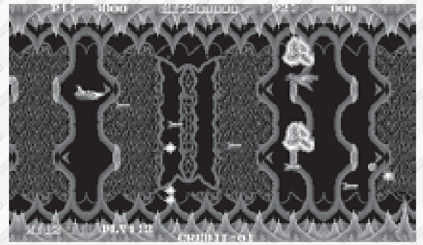
模拟器篇

MAME 开始“不完美”

本月的 MAME 算不上火热，例行更新了一个版本，却不大能够让人体会出其中的热情，也许 MAMEDev 的几位核心老大都去度假的缘故吧，我们几乎找不到几个 0.97 版中能够扛鼎压轴的游戏来。机械的更新完每个版本的 ROM 之后，发现有两个 ROM 始终没有放出来，那便是 choko 和 driveyes。

从 0.96u1 版开始，choko 这个 ROM 便存在于游戏列表中，但有两个文件始终没有放出来，从 ROM 的描述信息我们可以看出这是一个 CPS2 ROM，缺少的那两个文件正是 CPS2Shock 即将更新的 ROM 新版文件，而 CPS2Shock 至今没有任何要发布新游戏和新模拟器的迹象，也许 Razoola 也去度假了吧……至于另外一个 ROM 文件 driveyes，则是完全没有听说过的游戏，直到目前最新的 MAME 0.97u2 版，仍有 4 个 ROM 文件没有出现。这种现象在以前的 MAME 发布过程中似乎很少出现，这也让喜欢第一时间收集完全套 MAME ROM 的人感觉有点不自在，因为始终有 6 个 ROM 找不到。





不过后来有人想出了一种暂时的缓解方法，临时做出了 6 个用于塞满 ROM 的空白文件，并且空白文件的 CRC 值也正好等同于那六个缺少的文件，补充完这六个空白文件之后，经过 ROM 管理工具的初级扫描便会得到 ROM 已补完的提示，不过如果进行高级扫描的话还是会发现 ROM 的 SHA1 值是假的。习惯了模拟器和 ROM 更新第一时间同步完成的朋友，这次 MAME 可是给我们上了一课，有时候缺憾也是一种美……



NDS 模拟器空前火





WWW.PSPHACKER.COM

The Place for Playstation Portable News

短短的一个月时间，PSP 上的模拟器世界已经五颜六色，在一个月前第一个 PSP 模拟器出现的时候，很多人还抱着观望甚至嘲讽的态度。然而随着各种评测报告的推出、模拟器的逐步完善，我们已经看到了 PSP 已经成为一个良好的移植平台。不过这些模拟器有一个局限性，那就是只能够运行于 1.00 版的 PSP 上面，一时间 1.00 版的 PSP 迅速热卖，更有奸商将 PSP1.00 版的机器的价格炒到原价位的 1.5 倍甚至更高来牟取暴利。

PSP DEV

KILLER-X

虽然 SONY 很快意识到了自己的 PSP 机器上的 1.00 版 Firmware 存在着可以运行非商业游戏软件的漏洞，并很快推出了 1.50、1.51、1.52 的 BIOS 升级包，但模拟器的繁荣是众多无私的开发者齐心协力的结果，而升级到 1.50 版本之上的 PSP 用户也只能对 1.00 版下面几近完美的模拟器望梅止渴。不过在最近一个名为 Killer-x 的牛人开发出了 1.50 版 PSP 的破解程序，破解程序的第一个版本是在今年的 6 月 15 日出现的。虽然对于 1.50 版的用户来说，使用该破解程序已经能够像 1.00 版用户那样玩上心仪已久的各种模拟器，不过其破解方法也非常恐怖，不但需要预备两根记忆棒（记忆棒都不便宜还要两根……），还必须冒着手脚不够快热拔插记忆棒的风险（这玩意就像移动硬盘等 USB 设备，热拔插对记忆棒的损耗比较大，最为严重的后果便是烧毁记忆棒），所以说第一次的 1.50 版 PSP 破解并不算完全成功。

不过很快，在时隔 1 周之后，Killer-x 率领的 PSP-DEV 小组又放出了消息，他们将与 22 日中午发布 1.5 破解的第二个版本，从目前公布的破解录像来看，1.50 的机器在启动 SFC 模拟器的时候与 1.00 版没有任何区别了，区别只是模拟器的图标变成了 Hack 小组的图标而已，这意味着恐怖的 1.50 版飞棒玩模拟器的时代即将过去。非官方软件的开发和发展将无所畏惧的继续繁荣下去，至于破解的详细过程和第二版的运行结果，我想杂志已经没有时间报道了，还有 1.51、1.52 版的破解信息，留待下次给大家讲解吧。

说完了 PSP 上的模拟器，那么 PSP 自身的模拟又如何呢，在这方面的进展只能用收效甚微来形容了，即便有个叫做 PSPE 的模拟器，也只是能够仿效 PSP 1.00 版的操作系统，来运行一些非官方的软件和模拟器的过程罢了，确切的说 PSPE 并不能算是 PSP 的模拟器。然而另一方面，随着 PSP 的 UMD Dump 工具的公开化，只要拥有 PSP 主机和 UMD 碟片的人，都能够自







己将 UMD 中的文件导出为 ISO 光盘镜像文件，并且还有小组和个人在网络上放出“今后 PSP 将可以在记忆棒上直接启动光盘镜像文件”的传言，这超大的诱惑直接导致了 UMD ISO 文件传播的疯狂，目前硬盘中保存有四五十个 PSP 游戏光盘镜像的人我想不在少数。PSP 上的模拟器证实了其作为模拟器移植平台的优秀所在，而模拟器是本着 DIY 的宗旨进行的，所以对官方商业运作的威胁并不是很大。但是直接在记忆棒中启动 ISO，就如同 PS2 通过网卡加硬盘直接运行 ISO 文件一样，其影响不言而喻。如果说 PSP 上的模拟器让模拟器走在了 PSP 的前端，那么通过 Loader 来运行 ISO 的作法无疑将直接将 PSP 的软件发售推向水深火热的境地。即便如此，我想 DIY 和 Hack 技术的探讨和进化是不会终止的，其双刃剑终究会伤到哪一方，只有仁者见仁智者见智了。

NDS 模拟器空前火

上期杂志给大家介绍了 iDeaS 这个 NDS 模拟器，还记得上次说过这个模拟器的最大特点就是拥有双屏显示的特点（好像是废话）。然而过了一个月之后，iDeaS 给我们带来的惊喜已经远远不止是双屏显示了。iDeaS 正在向我们展示多姿多彩的 NDS 模拟世界，正是由于 iDeaS 的出色表现，很多为 NDS 主机设计的游戏 Demo 程序都会用 iDeaS 作为首次测

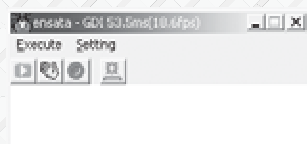














试的软件，iDeaS 将模拟器主要作为测试用途的特点很好的保留了出来。

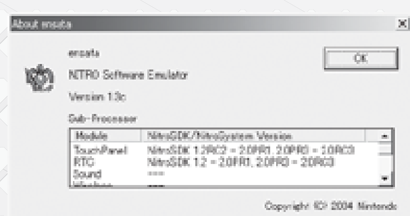
而最近随着 NDS ROM Dump 的疯狂举动，iDeaS 对商业游戏 ROM 的支持是被讨论得最多的问题，事实上由于商业 ROM 结构的特殊，以及 Dump 条件的并不成熟和目前缺乏正确的和权威的 ROM Dump 技术，iDeaS 能够运行的商业游戏 ROM 寥寥无几。但经过一段时间的潜心开发，不少出色的第三方 Demo ROM 都已经能够完美的运行在 iDeaS 上，模拟器的界面和菜单等设计都已经有模有样，可以说 iDeaS 已经具备了一个成熟模拟器的前提，对商业游戏 ROM 的模拟，需要时间来改善和证明，这一切对于模拟器来说，似乎并不算十分重要。



然而无独有偶，当 iDeaS 在模拟商业游戏进展缓慢的时候，突然间冒出一个名为 Ensata 的 NDS 模拟器，由于模拟器作者不明，又能够运行部分商业游戏 ROM，并且还没有图像错误，网络上就干脆直接把这个模拟器定义为任天堂官方泄漏的模拟器……（个人感觉不大可能）。从说明文件来看，这是一个测试 NDS INTRO 的软件，如果这是任天堂官方的模拟器的话，那么这里的 INTRO 应该指的就是已经成型但还没写入卡带芯片的 ROM 文件了，从笔者手头的 ROM 测试情况来看，仅有个别 ROM 能够正常跑起来，不过运行起来后，基本都不存在图像错误。虽然没有声音、速度超慢，也许任天堂官方调试的机器比较强劲吧……不过这测试结果也说明了几个可能：

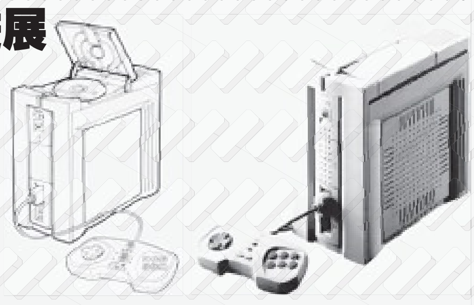
1.ROM 并不完全正确（假设 Ensata 是任天堂官方泄漏的模拟器）
2.Ensata 这个模拟器并不完善（不是官方模拟器，但开发度比 iDeaS 要高）
3.Ensata 确实是开发工具，版本太低或者早已经被弃用，所以只能运行部分游戏

无论哪种可能，都证明了当前 NDS 想单纯靠模拟器来免费享用游戏大餐还是早了点，更何况即使能够模拟游戏了、速度声音兼容性等要素还需要很长一段时间来改善和解决，还有那著名的触摸屏呢？ NDS 模拟并不是不可能的任务，应该说是任重而道远。



MISC篇

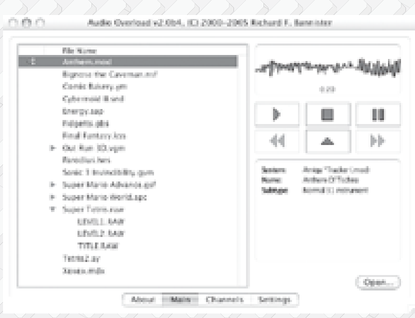
PC-FX模拟进展

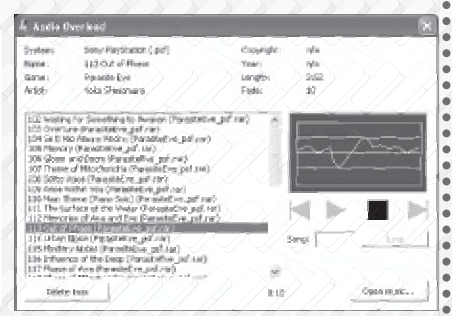


Magic Engine 这个杰出的 PC-E 模拟器早已决定将 PC-FX 的模拟统一起来，不过时间过去了不少，PX-FX 的模拟消息却一直比较少。在收到众多热心支持者的来信之后，Magic Engine 的作者决定在近期公布 PC-FX 模拟器 Magic Engine FX 的一些实质性的消息。

在不久的几周内，将会有一个 Magic Engine FX 的 Demo 版本放出，不过这个 Demo 版本并不像 Magic Engine 的 Demo 版一样，它并不单单是播放一些模拟器运行游戏的技术性过场或者演示模拟器运行游戏的画面什么的，而是一个真正能够运行商业游戏的试用版，没有任何特殊的限制。至于 Demo 版的具体放出时间作者没有明确说明，预计会在六月底或者七月初，喜欢 PC-FX 模拟器的朋友可要注意了。

全能的音乐模拟器 Audio Overload





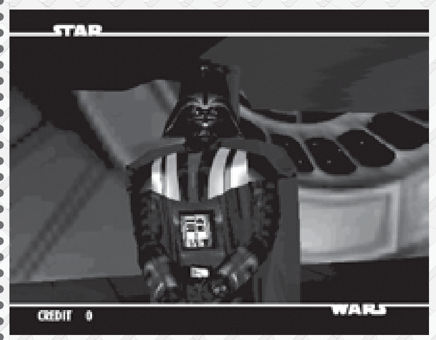
以播放音乐为主的模拟器我们见得不少，比如 Nebula 自带的 JukeBox、R. Belmont 的 M1 等等，而这个音乐模拟器 Audio Overload，却是集结了众多家用主机的音乐文件类型，非常实用的一款，播放器支持的音乐文件类型如下：

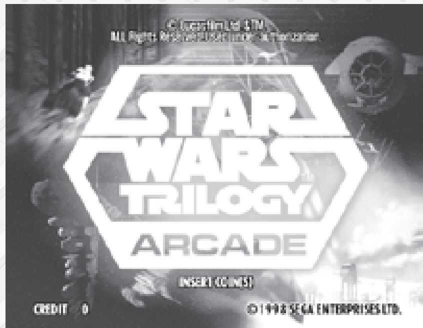
AY - Amstrad CPC/Spectrum ZX
COP - Sam Coupe
GBS - Nintendo Gameboy
GSF - Nintendo Gameboy Advance
GYM - Sega Megadrive/Genesis
HES - PC Engine
KSS - MSX
MDX - Sharp X68000
MOD - Commodore Amiga
NSF - Nintendo NES

ORC - TRS-80 Orchestra-90
PSF - Sony Playstation
QSF - Capcom QSound
RAW - PC-compatibles with an AdLib
S3M - PC-compatibles with a GUS or SoundBlaster
S98 - NEC PC-98
SAP - Atari XL/XE
SNDH - Atari ST
SPC - Super Nintendo
VGM - Sega Master System/Game Gear
YM - Amstrad CPC/Spectrum ZX/Atari ST

其中有不少是我们比较陌生的主机类型，收集这些文件又将花费大量的时间和精力。播放器支持的功能不少，有快进快退、列表选曲、音阶动态显示、歌曲属性信息显示等等，今后有机会我们会给大家详细介绍这个软件的使用。

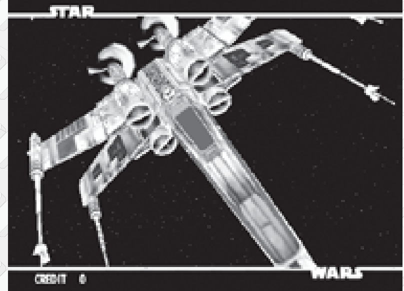
SEGA Model 3模拟进展







虽说MAMEDev小组都没什么大动作，不过MAME分散在各地的开发成员却没有停止忙碌的工作，Ville Linde的SEGA Model 3模拟器SuperModel在沉寂了一年多时间后，于最近放出了许多关于Model 3模拟的好消息。在游戏《世嘉拉力2》上进行的反复测试终于收到了成果，一个在MPC106芯片中隐藏了许久、不易被发现的小问题修正之后，《世嘉拉力2》和《星球大战三部曲》两个游戏的图象已经没什么问题，并且可以运行在MAME上面了。

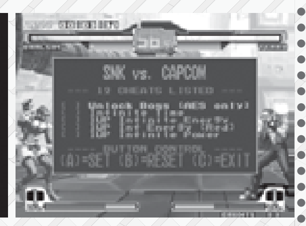


MAME这个庞然大物在接手了CPS3和Model 3这两个大家庭的模拟计划之后，便陷入了缓慢的拉锯式发展时期，长期以来鲜有令人振奋的消息出现，不过一旦某个大的计划有了显著的突破，MAME将再次成为众人的焦点，这就是MAME的最大魅力所在。

Universe Bios – 宇宙BIOS再度更新

CPS2Shock 不放新的 CPS2 ROM，却花了大量的时间弄这个宇宙 BIOS……也许很多读者已经忘记了这个 Universe Bios 是何方神圣了。早在以前的杂志中我们就介绍过这个修改版的 NEO BIOS 文件，它是由 CPS2Shock 的 Razoola 开发的，一个专门用于 NEOGEO 的 MVS 业务用街机基板的调试用 BIOS 文件。话说 CPS2Shock 的 Razoola 对电路板的 DIY 非常热衷，对 CPS2 的破解轻车熟路之后，更是将自己之前烧毁的几块 CPS2 基板给复原了，之后还开展了全世界范围内的 CPS2 基板的修复工作。





这个 NEO 的 MVS 基板 BIOS 是其近期摆弄出来的，具备众多自己开发或者从多方嫁接而来的独有功能。将此 BIOS 文件烧到 MVS 基板之中，便可以令你的 MVS 基板具备很多普通街机基板所不具备的特殊功能。其中最重要一个功能就是能够方便的设置各种作弊码，通过简单的开关便能够调用诸如使用 BOSS 角色、无限时间、自动连发等功能。新版 BIOS 更新的信息看得人头昏眼花，看来 Razoola 是真的想把 MVS 基板家用化。

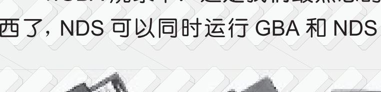
如果你有 MVS 的街机基板，可以考虑根据里面的说明文件步骤来测试安装，如果没有也不要紧，今后的模拟器肯定将支持该文件，而我们在模拟器的使用中打开 Universe Bios 的菜单，便能够直观的亲身体会这个宇宙 BIOS 带给我们的惊喜。

剖析 NDS 烧录卡

NEOFLASH

还记得上个月给大家介绍的 NDS 烧录设备 NEOFLASH 吗？现在该设备国内已经有卖了，价格在 1200-1400 之间，对于我们这种一般消费者来说要属于高档产品了，网络上也有几篇关于该烧录卡的评测报告。简单的说，这套烧录设备是由几个部分组成：

1.GBA 烧录卡：这是我们最熟悉的东西了，NDS 可以同时运行 GBA 和 NDS 的游戏（最重要的是 NDS 主机能够同时插上 NDS 和 GBA 的卡带），NDS 卡代的做工要比 GBA 卡代精细，GBA 烧录卡在这里的作用便是存储 NDS ROM 的信息，再通过第三方设备传输到 NDS 主机中运行。NEOFLASH 中使用的 GBA 烧录卡，其实就











是 XG-FLASH 第二代烧录卡，从卡代的外观以及更换电池的接口我们就能很清楚的辨认出来。

2.PASSME 设备：在 NEOFLASH 上面这部分叫做 MAGIC KEY，而实际上我们绝对能够看出，这实际上就是一块 PASSME，WIFIME 是 NDS 无线传输游戏的开始，不过 WIFIME 能够传输的数据很有限（指容量，好像必须在 4M 以下），而 PASSME 经过几个版本的改进，已经成为这个领域的王者。在国外，PASSME 很容易买到，而且并不是很贵，国内情况就大不相同了，不过如果你自己有技术也可以自行制作。

3. 正版 NDS 游戏卡：这是 NDS 烧录设备中必不可少的部分，正版卡在其中起到启动游戏和保存游戏进度的作用，似乎只要是 NDS 正版卡就行。

4. 特定的 ROM 文件：并不是所有的 NDS ROM 都能够运行在 NEOFLASH 上面，必须要打上补丁，再经过 MAGIC KEY 的解密，才能输出到 NDS 主机上运行。

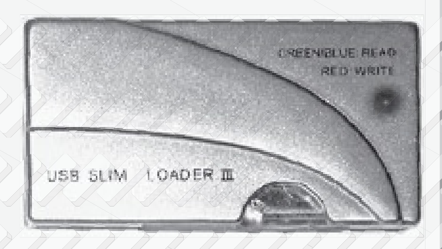
设备说完了，让我们来看看 NEOFLASH 的大致运行原理：也许大家完全没有意识到，在这个看似豪华、用似高深莫测的 NEOFLASH 烧录套装中，起到决定性作用的，并不是硬件设备，而是游戏的 ROM。自从 NEOFLASH 开始从网络上面世开始，NDS 的 ROM 便开始在网络上开始传播，其传播速度和数量与日俱增，涵盖的游戏也非常之广，这些 ROM 都来自一个叫做 Golden Sun Team 的 Dump 小组（以下简称 GST）。很多人应该都和笔者一样，见到这些 NDS ROM 的时候便毫不犹豫的用下载软件下载回来并保存起来，殊不知这些 ROM 的出现都因为 NEOFLASH 的面世。简单的说 GST 的 ROM 只能用于 NEOFLASH，是彻头彻尾的为 NEOFLASH 这套烧录设备服务的 ROM 套餐。首先这些 ROM 都是经过外来加密的，也就是说人为的加密手段使得 ROM 只能靠 NEOFLASH 设备内部的解密才能够导出，而即使用 NEOFLASH 自带的设备来导出 NDS ROM，也会附带很多随机的无用数据而使得导出的 ROM 不可用。加密很可能就是 NEOFLASH 与 GST 的内部关系的关键所在。

不过并不是 NEOFLASH 加上 GST 的 ROM 就已经可以算得上天衣无缝，就能够令 NDS 烧录的工作变得水到渠成。目前 NDS 自身的 RSA 加密还没有破解，烧录卡很明显就使用 PASSME 设备来绕过了 NDS 主机加密的个人验证，从而实现从 GBA 烧录卡传输数据的过程，不过 NDS 游戏在烧录运行的过程中，当遇到需要保存游戏的时候，便只能够保存在那块正版 NDS 卡带中，而且在烧录另一个新游戏的时候，新游戏的记忆文件将直接覆盖掉原 NDS 正版卡带的存储区。我们在 GST 的 ROM 命名规则中可以看到 NDS_Save 这样的字样便是很好的诠释。虽然最近 GST 出了一种后缀名为 GBA_Save 的 ROM，据说能够将游戏的记忆保存在 GBA 烧录卡上面，但自身经过外部加密的 GST ROM 在网上已经渐渐受到人们的排斥，因为 NDS ROM 的 Dump 技术，已经变得无比简单。

就在大约一周前，网络上突然出现了一大批 Dump 小组为 Trashman 的 NDS ROM，这表示着除了 GST，已经由别的小组有能力 Dump NDS 的

ROM了（之前除了GST，还有几个由DarkFader负责Dump下来的NDS ROM，也就是PASSME的前身PASS-THROUGH的作者）。并且就在当前晚上，国外网站发布了使用NDS加上GBA电影卡就能Dump NDS ROM的简便方法，不少网友经过测试后发现方法十分有效，平民的NDS Dump方法成为可能，一时间NDS ROM如雨点般出现，各式各样的Dump组织也开始抛头露面，Trashman、Wario、Eternity、GBXR，更有叫做BT的小组……短短不到一周的时间，NDS的ROM已经出到了50号（光盘只放到40号，这一天就出了10个……）。这些ROM都被打上了Clean Dump的标志，旨在与GST的加密ROM作出明显的区别，而实际上，这些Clean Dump的ROM，也未必称得上完美。

我们只要用相关的ROM查看工具打开这些ROM来看，便会发现ROM的文件头是破损的，这便是Dump的时候采用了暴力破解的缘故，就像CPS2那些ROM的破解一样，采用了特殊的设备绕过了加密区，并且用类似于木马的信息来强行填充和破坏了加密区，使得ROM得以导出。不过就像NEO的一些ROM存在加密版和解密版一样，ROM内的游戏信息基本没有区别，因为没有遭到破坏。尽管如此，这类ROM仍不可以称得上是完美的ROM，因为它们不与卡代结构原型相匹配，部分ROM仍需要经过补丁处理之后才可能被烧录卡调用。那么完美的ROM何在？也许我们需要静静等待直到NDS的加密被完全攻破的那一天到来，如果你有这个实力，便可以令等待的时间缩短：）



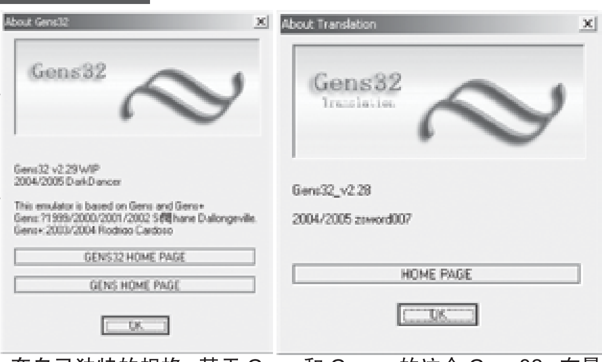




Gens32 详细教学

木质音箱 /文
cotolo /栏目编辑

■简介



Gens32，这是一款同样源自Gens的非官方SEGA MD/Genesis模拟器，记得以前的杂志曾经很详细地介绍过Gens和Gens+这两个Gens家族的模拟器，之所以这次还要把Gens32拿出来讲，是因为这个模拟器有着太多的不同点，已经将Gens原有的传统设定和规范几乎完全打破，形成了一套自己独特的规格。基于Gens和Gens+的这个Gens32，在最近放出了最新的2.29版，笔者决定写下这篇教程，与喜爱这个模拟器的同好共勉。

■使用向导

首先让我们将模拟器新版的压缩包解压到一个目录下，不习惯用英文原版的朋友可以再把简体中文的语言包解压缩到模拟器目录覆盖同名文件和目录。接下来双击Gens32.exe主程序文件，可以看到如图所示的窗口弹出。这个窗口中有着不少的帮助信息，有助于我们在使用这个Gens32模拟器之前很好的了解到一些使用上的基本注意事项和选项设置功能。所以在使用模拟器之前，我们最好一个个来了解一下这些按钮的基本含义。

16bpp Recommend

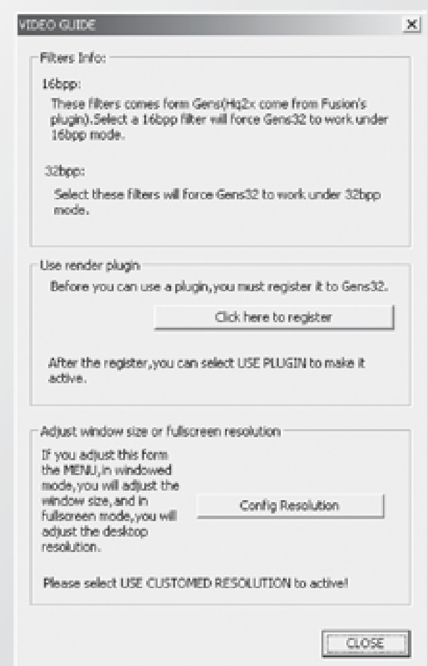
-- 让模拟器的桌面色深固定在16位色，这是以前的Gens使用的显示方式。

32bpp Recommend

-- 让模拟器的桌面色深固定在32位色，改版的Gens32使用的显示方式，对显示效果要求较高的人推荐使用。

Guide Of Video

-- 显示设置方面的向导，包含下面几个子选项：



＋Use render plugin -- Gens32 可以调用额外的显示插件，来增强显示的效果，不过在这之前我们要做的就是点击那个 Click here to register 按键，注册一个 grp 文件，这样在今后使用模拟器的时候才能够调用图象增强插件。

＋Adjust window size or fullscreen resolution -- 调整屏幕的显示大小，点击那个 Configure Resolution 按钮之后，会弹出一个如图所示的窗口。在这里可以输入横向和纵向的长宽大小，确定之后在今后游戏中窗口模式下就会使用该大小的窗口尺寸，全屏幕式下则是使用该大小的分辨率。不过需要注意的是，只有在模拟器中开启了使用自定义分辨率选项，这项功能才会生效。

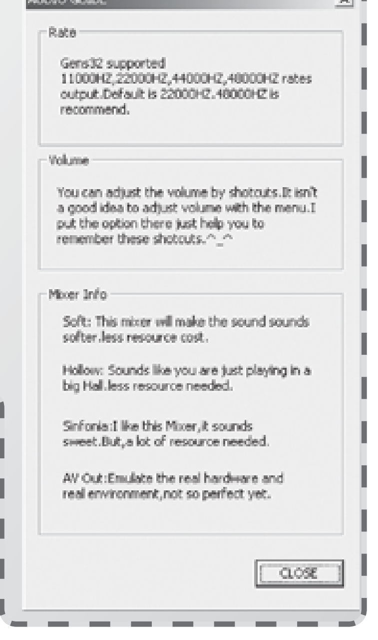
Guide Of Sound

-- 显示设置方面的向导，包含下面几个子选项：

＋Rate -- 声音的比率参数选择，默认是 22000HZ，48000HZ 会得到更好的效果。

＋Volume -- 虽然模拟器中有着可以调节音量的开关，但是还是推荐在系统中调节，之所以有这个设置是为了避免使用者忘记。

＋Mixer Info -- 混音器的类型，总共有 Soft[柔和]、Hollow[纵深]、Sinfonia[交响]、AV Out 四种效果，其中第三种效果将会耗费不少的系统资源，而第四种将能够营造出真实的硬件效果，不过目前还不完美。





Guide Of Input

-- 输入设置方面的向导，包含下面几个子选项：

+ Remap buttons -- 定义键位的设置，这里又分为两种类型的键位设置，General 下面的按键点击后，会弹出我们十分熟悉的标准 Gens 式键位设置对话框，这里需要注意的是，只有你的手柄在接到电脑主板输入接口的时候存在多 ID 接口（或者说分插设备），你才能设置类似于 Player 1-B、Player 1-C、Player 1-D 这样的次级分插设备输入。General 下面的按键点击后会弹出特别键位设置的对话框，在这里可以设置几个游戏中方便快速调用的键位，它们的含义分别如下：

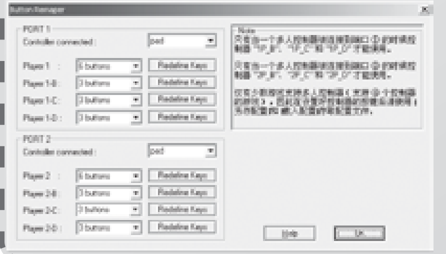
TURBO GAME -- 游戏高速运行
QUICK LOAD -- 快速读取进度
SCREEN SHOT -- 屏幕抓图
INPUT MACRO -- 宏定义开关
QUICK SAVE -- 快读存储进度

+ Mode Inverts ABC -> XYZ -- 键位模式切换功能，由于 Genesis/MD 的游戏可以分为早期的三键操作类型和后期的某些六键操作类型，有的人应该记得那时候 SEGA 推出的小型六键手柄吧，六键手柄在玩一些三键游戏的时候会存在冲突导致键位失灵，所以产生了这个 Mode 键将原先三键操作的 ABC 键分别映射到 XYZ 键上面，以解决这类冲突的问题。

+ Turbo Game -- 让游戏以几倍于正常速度的方式运行，适合于一些交待剧情花费时间较长的 RPG，快速跳过游戏剧情。

+ Turbo Buttons -- 为操作键定制自动连打功能，适合于一些飞行射击游戏或者一些游戏中特定的操作。

+ Macro system -- 作者对《真人快打》这类游戏的绝招输入很头痛，所以对这个功能十分喜欢，简单的说这就是可以让多项连续操作简化到一个键上面的宏定义系统，适当运用可以增加乐趣，过分依赖则会降低游戏性。



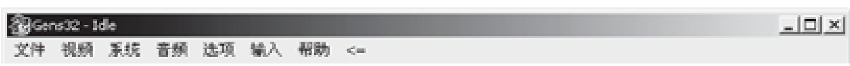




■菜单详解

Gens32 - Idle
读取 Genesis ROM · 读取 32X 镜像 · 读取 SEGA CD 镜像 · 读取 TIF ROM · 关闭ROM 硬件重置 =>

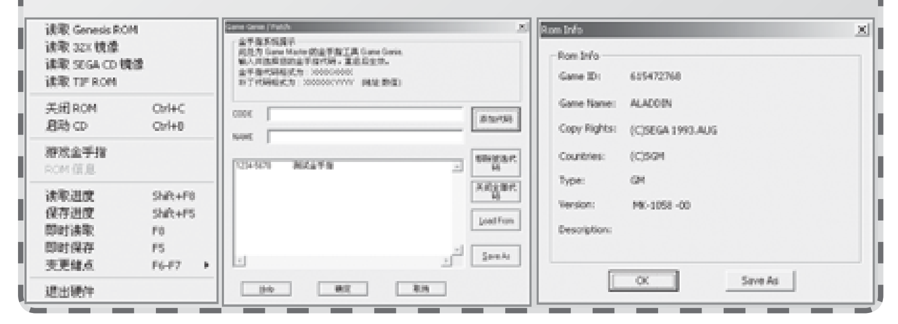
仔细了解完这些向导的作用之后，我们就可以点击 OK 键，这时候模拟器的启动主界面就显示在我们面前了。由于使用了简体中文的语言包，并且采用的是 32 位色深的桌面显示方式，所以我们看到的模拟器主界面是这样的。从这个窗口界面上我们看到的基本上都是一些启动和关闭游戏的菜单，也就是说只要我们在之前按照那些向导设置过之后，在这里就可以开始用模拟器运行游戏了。而事实上，如果你想了解得更多或者设置得更加全面，最好还是对模拟器再进行一些深入调整。



让我们点击主菜单最右边的箭头符号 =>，这时候主菜单会切换到传统的选项排列方式，这便是我们所熟悉的 Gens/Gens+ 的标准模拟器主菜单，菜单的主要功能如下：

文件菜单 [启动和关闭游戏 ROM 相关操作]

+ 读取 Genesis ROM -- 读取 Genesis/MD ROM 文件或压缩包 [Genesis 是西方人对 MD 的习惯称呼]
+ 读取 32X 镜像 -- 读取 SEGA 32X 系列的游戏镜像 [32X 是在 MD 主机上进化的一种游戏媒体存储格式]
+ 读取 SEGA CD 镜像 -- 读取 SEGA CD 光碟机系列的游戏光盘镜像 [SEGA 于 MD 后期开发的一种接驳 MD 主机的光碟游戏媒体]
+ 读取 TIF ROM -- 读取 tif 或者 ico 格式的图片文件
+ 关闭 ROM -- 释放当前读取的 ROM
+ 启动 CD -- 运行当前光盘中的 CD[默认是运行系统中第一光驱中的 CD]
+ 游戏金手指 -- 弹出金手指编辑、输入对话框
+ ROM 信息 -- 在读取了 ROM 之后可以看到 ROM 的各项具体参数信息
+ 读取 / 保存进度 -- 读取 / 存储当前游戏进度到指定文件 [非电池记忆进度]
+ 即时读取 / 保存 -- 快速读取 / 存储当前游戏的进度而不弹出对话框 [非电池记忆进度]
+ 变更储点 -- 更改即时存盘文件的存储点 [共有 9 个存储点可供调换]
+ 新近 ROM -- 读取最近使用的几个 ROM 文件
+ 退出硬件 -- 关闭模拟器





视频菜单[游戏显示参数相关调节]

+ 全屏模式 -- 从窗口显示方式切换到全屏显示
+ 同步刷新 -- 与真实主机的刷新率同步
+ 拉伸图像 -- 让图像在显示的时候拉伸到窗口最大或者全屏
+ 限制精灵 -- 限制某些精灵色块的显示以防止某些游戏图像出现混乱
+ 光泽图像 -- 对图像采用光泽渲染
+ 使用自定义分辨率 -- 钩上后可以允许使用自己定义的图像分辨率
+ 颜色调节 -- 对游戏图像进行手动调节[可以调节对比度、亮度、使用黑白灰度显示、使用颜色反转]
+ 选用插件 -- 使用外部插件定义的显示方式
+ 配置分辨率 -- 为模拟器定制自己喜欢的分辨率显示[前提是钩上了使用自定义分辨率选项]
+ 色深渲染 -- 为图像选择特殊的渲染模式，根据桌面色深不同又有不同的渲染方式可供选择
+ 跳帧设置 -- 设置图像的显示方式，设置为自动可以让图像按正常速度显示，如果机器性能跟不上就跳过部分图像[跳帧参数设置越大图像显示越不连贯]
+ 屏幕截图 -- 截取当前游戏图像存为静态图片

全屏模式 Alt+Enter
同步刷新 Shift+F3
拉伸图像 Shift+F2
✔限制精灵
光泽图像
使用自定义分辨率
颜色调节
选用插件
配置分辨率
色深渲染 ▸
跳帧设置 ▸
屏幕截图 Shift+Backspc

Color adjustement
对比度 -100 0 +100 确定
亮度 -100 0 +100 取消
灰阶 反相 缺省

系统菜单[CPU 相关参数调节]

+ 调试器 -- 调试用的三个调试器[普通使用者最好不要理会]
+ 制式选择 -- 选择游戏的制式，有日本、美国、欧洲共4种制式可供选择，不清楚游戏的具体制式的话选择自动检测就行了[自检顺序那里可以调节]
+ 无限刷新 -- 让CPU指定保持随时刷新的状态[这里的CPU指的是模拟的CPU而不是真实电脑的CPU]
+ 硬件重置 -- 相当于按下MD主机的Reset(复位键)使游戏复位重新开始
+ 重置 68K/Z80 -- 让部分指令集复位
+ 完美同步 -- 与真实主机CPU完美同步运行[会使游戏速度变慢]



音频菜单[游戏声音相关参数调节]

菜单	说明
✔ 开启 ✔ 立体声 采样率 ▸ 音量调节 ▸ 渲染 ▸ ✔ Z80 ✔ YM2612 ✔ PSG ✔ DAC ✔ PCM ✔ PWM ✔ CDDA ✔ YM2612 高品质 录制 WAV 文件 导出 GYM 文件	+ 开启 -- 声音开关 + 立体声 -- 立体声/单声道切换开关 + 采样率 -- 声音的采样频率[48000HZ效果最好] + 音量调节 -- 上半部分可以调节音量大小，下半部分可以调节声道的输出强弱[硬件重启是让音量恢复到原始状态，平衡是让左右声道恢复平衡] + 渲染 -- 选择声音输出的四种效果，之前的向导中有详细说明 + Z80/YM2612/... -- MD主机所有的音源代码，可以试着关闭某项听听效果如何 + YM2612 高品质 -- 为YM2612音源额外提高音质 + 录制 WAV 文件 -- 将模拟器中输出的声音导出在硬盘中存储为无质量损失的WAV文件 + 录制 GYM 文件 -- 将模拟器中输出的声音导出在硬盘中存储为可以用Winamp等播放器播放的GYM文件[GYM文件相对于WAV文件容量要小很多，但却忠实的完全重现了MD的声音品质，Winamp播放GYM文件需要调用专用的播放插件]

选项菜单[模拟器众多首要参数的例行设置]

+ 常规设置 -- 这里包含着几个模拟器外观的首选设置，下面详细介绍

系统设置

- 自动修正校验 -- 当读取的ROM存在校验错误的时候尝试自动修复[比如文件头、校验和出错或者是OverDump]
- 自动暂停 -- 在模拟器处于非活动窗口的时候自动暂停[这样的好处是为系统释放多一些空余的资源]
- 屏幕模糊 -- 为图像显示自动加入边缘模糊效果
- 显示 SEGA-CD 指示灯 -- 玩SEGA CD游戏的时候开启指示灯效果

帧/秒

- 开启 -- 是否在运行游戏的时候于模拟器左下角显示游戏运行的帧数
- 两倍大小 -- 显示帧数的字体两倍大小于原始状态
- 透明效果 -- 帧数显示的字体采用半透明效果
- 颜色选择 -- 通过拉动滑块为帧数显示的字体选择白蓝绿红四种颜色

信息显示

- 开启 -- 开启模拟器的信息提示[这些信息指的是在调用游戏或者开启某项功能的时候模拟器窗口中出现的文字提示]
- 两倍大小 -- 显示信息提示的字体两倍大小于原始状态
- 透明效果 -- 信息提示显示的字体采用半透明效果
- 颜色选择 -- 通过拉动滑块为信息提示显示的字体选择白蓝绿红四种颜色

Misc

- 颜色效果 -- 为上述字体提供额外的颜色选择

+ 目录设置 -- 设置模拟器的某些文件默认存放目录，它们的具体作用如下

- 存档目录 -- 游戏中的即时存档文件存放目录
- SRAM 目录 -- 游戏的电池记忆文件存放目录
- BRAM 目录 -- SRAM的备份文件存放目录
- WAV 目录 -- 游戏中导出的WAV音源文件存放目录
- GYM 目录 -- 游戏中导出的GYM音源文件存放目录
- 截图目录 -- 游戏中截取的图片文件存放目录
- 补丁目录 -- 游戏ROM的补丁文件存放目录[一些游戏需要通过特殊的补丁辅助才能运行]
- IPS 目录 -- 游戏ROM的ISP补丁文件存放目录[一些游戏可以通过IPS补丁的作用起到某些诸如Hack或者汉化的目的]

+ BIOS / 附加文档 -- 为模拟器设置BIOS文件和一些附加的文档，这些文件并不是模拟器运行所有游戏必需的

- 设置 Genesis BIOS -- MD的BIOS文件存放目录[文件名必须是genesis.bin]
- 设置 32X BIOS -- SEGA 32X的三种BIOS文件存放目录
- 设置 SEGA CD BIOS -- SEGA CD的三种BIOS文件存放目录[美日欧三种版本的BIOS分别对应三种不同游戏的版本]
- 设置附加文档 -- GCOffline全称Genesis Collective Offline，是Genesis Collective网站文件，manual.exe是Genesis Project网站编写的一份详细的Gens模拟器的使用说明文件电子版

+ SEGA CD 光驱 -- 选择运行SEGA CD游戏光盘所在的光驱盘符

+ 链接外置记忆卡 -- 使用额外的crm文件来作为SEGA CD的记忆卡[SEGA CD曾经使用过记忆卡来存储游戏进度的方式]

+ 读取/保存设置 -- 调用已经保存过的设置信息/将当前设置信息保存在cfg文件中[这里不保存的话在模拟器正常退出后也会自动保存

常规设置
目录设置
BIOS / 附加文档
SEGA CD 光驱 ▸
链接外置记忆卡
读取设置



输入菜单[配置手柄输入等参数]

+ 常规键位设置 -- 标准Gens键位设置对话框，具体介绍见输入向导
+ 特殊键位设置 -- 特殊Gens键位设置对话框，具体介绍见输入向导
+ X,Y,Z 映射 -- 6键模式和3键模式的切换开关，具体介绍见输入向导

+ 链接宏系统 -- 宏定义系统开关，具体介绍见输入向导

+ 1P/2P 连发设置 -- 为具体的手柄/具体的键位定义自动连发功能

+ 宏系统输入 -- 用某个操作键作为宏定义的组合键[需要定制特别的宏定义imr文件]

+ 游戏加速度 -- 将游戏的速度调节到几倍于正常状态[有0-8一共9个级别可供调节]

+ 输出/输入设置 -- 将当前的输入设置参数保存在某个cfg文件中/将现有的输入设置参数从某个cfg文件中调出来启用[这里的输入设置参数文件不能与之前的选项设置参数文件相同覆盖]

常规键位设置
特殊键位设置
X,Y,Z 映射
链接宏系统
1P 连发设置 ▸
2P 连发设置 ▸
宏系统输入 ▸
游戏加速度 ▸
输出设置
输入设置

✔ 简体中文
Gens32 信息
版本信息

帮助菜单

-- 模拟器的版权信息和一些简要说明



■模拟器使用

菜单介绍完了，让我们来具体设置模拟器开始游戏吧，首先便是目录和相关文件的设置。让我们依次进入选项->目录设置，将相关的文件存放目录都定制在模拟器根目录下的某个特定子目录，这样设定的目的是为了不让文件繁多而使目录下的文件显得混乱。接下来选择选项->BIOS / 附加文档，将一些重要的BIOS文件放在模拟器根目录，并按照模拟器的规定命好名，以便需要的时候调用。需要注意的是BIOS文件必须是与规则命名中的时间和版本相对应的文件，否则在调用的时候可能会出问题。比如让我们看看jp_mcd1_9112.bin这个SEGA CD的BIOS文件，它代表的含义就是日版SEGA CD(在这里被叫做MEGA CD)、Model 1(也就是最早的1.00版)、发布时间是1991年12月，按照这个规格找到的BIOS文件重新命名为jp_mcd1_9112.bin才能被模拟器正确调用。在接下来进入选项->链接外置记忆卡，在模拟器的根目录下为SEGA CD的模拟新建一个虚拟记忆卡文件，



Files configuration
设置 Genesis BIOS
设置 .\genesis.bin 更改
设置 32X BIOS
M68000 .\32X_G_bios.bin 更改
M SH2 BIOS .\32X_M_bios.bin 更改
S SH2 BIOS .\32X_S_bios.bin 更改
设置 SEGA CD BIOS
美国 .\us_scd1_9210.bin 更改
欧洲 .\eu_mcd1_9210.bin 更改
日本 .\jp_mcd1_9112.bin 更改
设置附加文档
信息文档 更改
帮助文档 .\manual.exe 更改
Help 取消 确定

以保存 SEGA CD 游戏的进度。最后选择选项 -> 保存设置，将之前设置的信息保存在 Gens32.cfg 文件中。

常规设置完成了，接下来就是显示、声音和手柄输入设备的调整了，这些按照个人的实际情况来设置就是了，没啥固定的规格可言。基本上按照上述的步骤配置完模拟器，接下来的工作就是读取游戏开始玩了，读者可以随便读几个 ROM 文件进去运行看看效果。基本上读取 ROM 的方式和步骤都比较简单，就是 SEGA CD 游戏的载入有一定麻烦。下面请跟随笔者一步一步来适应操作：



首先由于 Gens32 只能识别三种格式的光盘镜像（*.iso *.bin *.raw），所以必须把你的光盘镜像转换成这三种格式中的一种才行。确认之前的 BIOS 设置没有问题的话，就可以在文件菜单下选择读取 SEGA CD 镜像了，选中你的 SEGA CD 镜像文件，就能看到模拟器中出现了 SEGA CD 的启动画面，由于游戏版本的不同，所启动的 BIOS 画面也略有不同。在启动画面按下 MD 手柄的开始键（这里指的是使用者在模拟器中设置的开始键），就能够启动游戏了。

在某些 SEGA CD 游戏启动的时候会提示记忆备份错误，这是由于该游戏在开始的时候需要检测并初始化记忆区域，如果发现记忆区域是没有经过格式化的就会出现这样的错误提示。其实解决方法很简单，按



下键盘上的 TAB 键进行复位，在按下开始键进入 SEGA CD 菜单时候不要按选择默认的 CD-ROM 开始游戏，跳到右下角的 OPTION 之后按下手柄上的 A 或者 C 键可

以进入记忆空间初始化的对话框，在这里将记忆空间格式化之后，再启动游戏就能正常进入了。

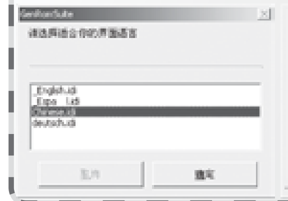
需要说明的是，按照读取SEGA CD镜像文件的方式开始游戏的话，将是无法读取到CD音轨的，也就是说一些使用CD音轨作为配乐的游戏，我们将不能在模拟器中听到声音。如果想要模拟CD音轨的话，只能将CD镜像文件用刻录软件刻录成光盘，然后将光盘放进光驱中，启动游戏的时候依次选择文件 -> 启动 CD，就能象真实的SEGA CD主机那样启动游戏光盘了。

■附属工具

到此为止，Gens32这个模拟器的基本功能就讲解完了，不过这篇文章还没有因此完结。大家可能注意到了Gens32的模拟器文件夹中还附带了一个tools目录，这里面便放着几个官方推荐的实用工具，这些工具都是Gens32这个模拟器的得力助手，让你在玩模拟器的时候更加方便。下面将给大家简单讲解一下这几个工具的基本用法：

GenSuite[MD ROM实用管理工具]

一个MD ROM文件的转换和管理工具，记得以前的杂志中好像有过简短的介绍。双击启动程序之后会提示选择语言种类，选中文就行了。进入之后可以看到软件可以大致分为几个板块：







转换ROM

-- 在这里我们可以将MD ROM的后缀格式进行转换，SMD和BIN都是模拟器认可的ROM格式，不过一些组织的规格会把ROM格式统一以便分类管理。一些ROM由于内部结构特殊不允许转换，所以我们还是不大推荐使用这项功能，除非你十分想要ROM的类型变为某某后缀（注意：直接改后缀名是无法起到转换效果的）。



编辑ROM头

-- 在这里可以看到ROM的各种详细信息，你可以根据自己的喜好来改变和编辑这些信息，也可以对ROM添加各种输入设备的支持，不过如果改得太过分的话，ROM很可能会玩不了。





模拟器前端

-- 这里可以为 ROM 设置各种用于打开的模拟器，我们可以看到几乎所有主流的 Genesis 模拟器都在这里了。DOS 版的模拟器会以命令行输入方式运行，我们还可以为启动模拟器定制各种各样的快捷键，十分方便。

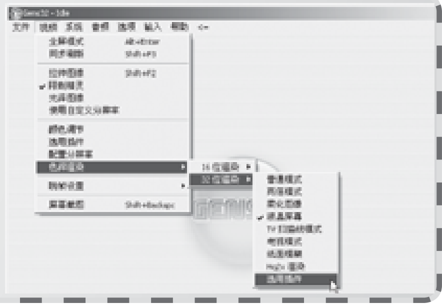
IPS 补丁

-- 一个整合在里面的 IPS 打补丁程序，可以对 Zip 压缩格式的 ROM 进行补丁操作，没有什么特别的地方。



Render Plugin[图像渲染插件]

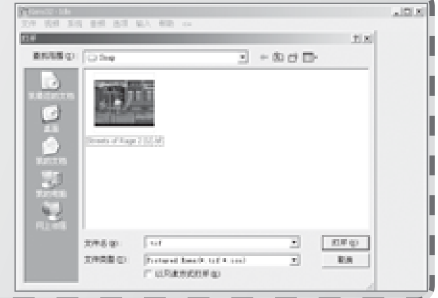
这里是三个第三方爱好者编写的图像渲染插件，在模拟器的显示菜单中依次选择视频 -> 色深渲染 ->32 位渲染 -> 选用插件，再选好外部插件的名称，这样就能够在游戏中看到额外的图像渲染插件显示效果了，三种插件的效果分别是二极管、网孔以及普通拉伸。



Rom to TIF[TIF 图像 ROM 制作]

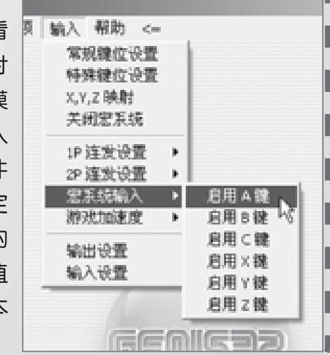
也许大家对 Gens32 读取 TIF ROM 这个功能还不是很明白，这个软件就是来解答该疑问的关键所在。双击主程序启动软件，按下 Image 按键，选择用于显示的图像文件；以及按下 Rom 按键，选择用于关联的 ROM 文件。两者都选好后，按下 OK，软件会提示将该 TIF 文件存放的路径和文件名，

确认保存之后在模拟器中读取该 TIF 文件，就能够通过内部的关联属性直接打开那个 ROM 文件开始游戏。此举的好处在于利用了 TIF 图片显示的直观，方便于在众多 ROM 中挑选和识别出自己经常玩的游戏。用于制作 TIF 的图像文件最好是游戏的卡带封面、开始画面抓图或者游戏中抓图，总之越能够直观体现游戏本身信息的图片就越方便。



Sample of input macro[宏定义操作]

几个简单的宏定义文件，你可以用记事本打开来看看里面的内容，Gens32 的宏操作确切的说只是组合键同时按下的功能，至于什么含义自己定义进去就明白了。在模拟器中定义宏的方法是：在模拟器主界面中依次选择输入 -> 宏系统输入 -> 启用 ? 键（这里的 ? 对应的就是宏文件的 ?.imr），启用之后在游戏中按下相应的键就能感到宏定义在起作用了。使用者也可以根据自己的喜好编写对应的宏文件，不过文件名得对应 MD 手柄上相应的键。最后值得一提的就是，那个 Check.bat 文件实际上就是用记事本打开那三个 imr 文件的批处理而已。



模拟器主题更改

Gens32 允许使用者手动替换模拟器的启动画面，你只需要用一张 640X480 分辨率的 24 位色 BMP 图片替换掉模拟器目录下的 Painting.bmp 文件，启动画面中显示的主题就是你选择的图片了，在官方网站有不少模拟器爱好者自己制作的主题图片，效果非常不错。







■后记

文章收工之时模拟器突然更新到 2.29 版，而中文语言包使用的还是 ZSWORD 做的 2.28 版简体中文语言包，所以在某些菜单中可能会出现文字未被替换的现象，但并不影响使用，关于这个模拟器您如果有什么心得或好的建议，可以发信到 naozhongliang@163.com 与我讨论，谢谢。

开机螺丝刀 /文
cotolo /栏目编辑

SEGA SATURN 模拟器 SSF

模拟器教学

简介



其实 SSF 这个名词对于喜爱模拟器的朋友来说应该并不陌生，这便是历史上第一个能够运行商业游戏的 SEGA SATURN 模拟器。在 SSF 第一个版本放出来之后，那时还是只有一个单独的 EXE 文件，就是这个模拟器单独的主程序文件，能够运行市面上几乎大部分 SS 的游戏，还支持声音。不过速度就非常寒酸了，而且也没有任何额外的渲染特效。SSF 在出现一段时间之后便陷入了长久的沉寂，之后 SS 模拟器的世界便很少能够听到 SSF 的消息，而且 SSF 也没有自己固定的主页，久而久之这个模拟器就被人们渐渐的淡忘了。随后的 SS 模拟器世界出现了一个名为 GiriGiri 的英雄，这个杰出的模拟器最终以“被SEGA官方说得”的形式而最终停止了开发，随着 GiriGiri 模拟器破解版的出现，SS 的模拟开始进入了一段空前的繁荣时期。



GiriGiri 这个 SS 模拟器笔者没有过多地接触过，不过就笔者看来 GiriGiri 毕竟属于开发中途突然终止的产品，离开发者的目标肯定尚有一段距离，而且听说使用 GiriGiri 需要制作 ISO 文件的 TOC 什么之类的东西，就没有深入去尝试。随着近期 SSF 的新闻渐渐增多，本人对 SSF 的期待又有逐日升温的趋势。某日偶然下载了一个 SSF 的新版回来运行，发现模拟器已经具备了 Windows 的图形用户界面，很多设置都已经合理化和人性化了，于是决定写一篇简短的教程来介绍一下这个不错的 SS 模拟器。

硬件需求

首先我们需要了解一下 SSF 模拟器运行所需的最低硬件配置要求

操作系统	Windows98/2000/XP
CPU	具备 FPU、MMX、SSE、SSE2 的 CPU
内存	256MB 以上
显卡	对应 DirectX 8 的显示卡、支持 1024x512 或 1024x1024 材质贴图
声卡	对应 DirectX 8 的声卡、支持 44100Hz 的 PCM 立体声播放
光驱	MMC3 对应的 CD-ROM、使用 ASPI 的时候 ATAPI4 倍速以上、输入输出设备使用的时候 ATAPI 或 SCSI4 倍速以上
其它	SS 主机的 BIOS 文件



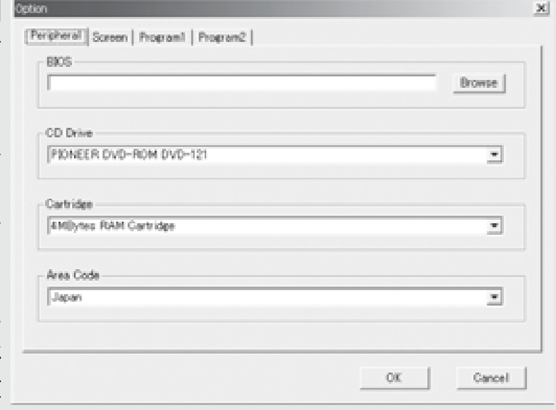
将模拟器下载回来后解压到一个目录下，发现模拟器的文件还是非常简陋，除了一个执行文件和一个说明文件之外，还有两个名为 ExternalBackupRAM.bin 和 InternalBackupRAM.bin 的文件，分别用来作为 SS 主机内部存储空间和 SS 外界记忆空间的文件。模拟器的说明文件依旧是日文字体……双击模拟器执行文件 SSF.exe 后，会看到模拟器的主界面。不过在使用之前，会弹出一个警告框，大致上是提示使用者模拟器使用前必须要有 SS 主机的 BIOS 文件支持，否则是不能运行游戏的。接下来，模拟器就会直接切换到模拟器的参数设置对话框 [Option 窗口]，接下来我们就必须要对模拟器进行简单的设置了。

菜单详解

Option[参数设置]

这里要设置的，都是模拟器运行前必须要配置的参数部分。而在 Option 这里，又可以分为三个部分：

Peripheral[外部设置]



这里设置的是一些外部设备的相关文件的模拟

BIOS

著名的 BIOS 文件设置，很多模拟器都要设置这项参数。SS 主机的 BIOS 按照发售地区可以分为美版和日版两个版本，日版的 BIOS 是 1994 年 9 月 21 日的，美版的 BIOS 则是 1994 年 11 月 25 日的，运行不同版本的游戏需要选对正确的 BIOS 文件，否则无法启动。

CD Driver

设置 SS 模拟器的光驱盘符，将 PC 机器上的光驱虚拟为 SS 主机的激光头读取设备。

模拟器支持物理光驱和虚拟光驱，使用物理光驱需要将 SS 游戏光盘放入光驱内，使用虚拟光驱则需要载入光盘镜像文件。

Cartridge

SS 机器扩展插槽上插的卡带类型，使用过 SS 主机的人都很清楚，SS 的扩展插槽可以插的卡带包括扩展记忆的外部记忆卡、1M 的图像加速卡 [在玩 KOF95 等游戏的时候需要用到] 以及 4M 的图像加速卡 [在玩恶魔战士等游戏的时候需要用到]。

Area Code

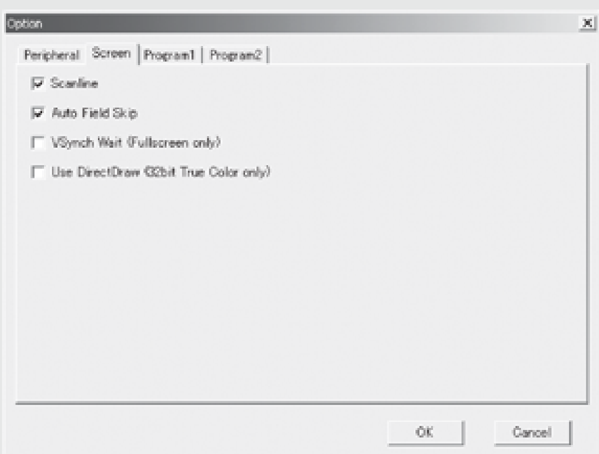
SS 游戏的区域码，按照游戏发售地区的不同，一共有日本、亚洲、美洲、欧洲 [包括澳洲和南非] 四个区域可供选择，一些特别的游戏必须选对区域码才能够正常运行。

Screen[屏幕设置]

这里要做的就是对屏幕的显示参数进行相关的设置

Scanline

扫描线开关，使用了扫描线的显示效果就像电视上的显示方式差不多，扫描线能够降低尖锐的锯齿，不过画面看上去会显得暗一些。



Auto Field Skip

自动背景过滤，或者说是场景过滤，注意不是 Frame Skip，具体作用不是很清楚，估计是在一些场景切换不顺畅或遇到问题的时候自动跳过吧。



Vsynch Wait

同样是很多模拟器中都会用到的同步选项，钩上后会强制游戏运行途中图像和声音同步，不过游戏运行的速度就会变慢而且只能在全屏模式下才能启用。

Use DirectDraw

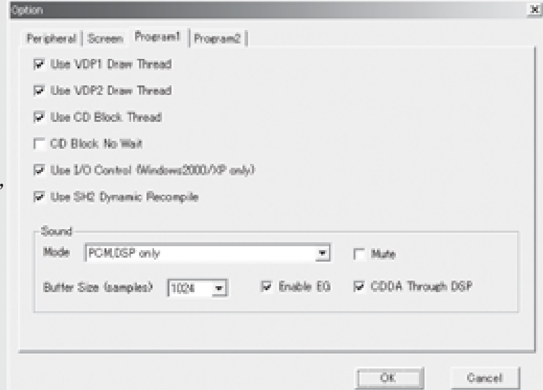
使用 Windows 自带的 Direct 渲染，会使图像效果有一定程度的提高，不过必须在桌面色深 32 位色显示模式下才能生效。

Program1[程序高级设置第一栏]

这里要设置的是一些模拟的高级参数

Use VDP1/VDP2 Draw Thread

SS主机的CPU描绘处理，如果某一层显示有问题，关掉就行了。



CD Block

CD中断模拟，在放入光盘的时候能够提高读盘进入的速度，很多光驱必须打开这项才能真实的模拟SS的读盘方式。

Use I/O Control

输入输出中断，手柄的输入设备会用到[只能在NT系列操作系统下才有效]。

Use SH2 Dynamic Recompile

使用SH2动态重新编译，可以优化CPU运行的效率。

Sound Mode

声音模式

SS的音源分为DSP和PCM，SCSP内部的DSP效果可以提高声音模拟的真实度，不过一些游戏中会有问题，一般默认选项就行了。

Sound Buffer Size

声音采样的缓冲大小，越大效果越好[EG和CDDA分别是光驱音轨的参数]。

Program2[程序高级设置第二栏]

这里要设置的是一些CPU、时钟模拟的高级参数

Maximal Read Sector

最大读取扇区，可以选择1-24，数字越大读盘越快，选择较大会影响到SS光驱的读盘效率，不建议手动更改。

Maximal Sprite Number

最大色块显示数，可以选择1-16384，选择的大小影响到画面的闪烁程度。

Dot Clock

点阵时钟，CPU时钟的浮动小数参数，选4才能达到SS真实主机的速度，不过以SSF目前的进展我们只能选择2或者3。

Option
Peripheral | Screen | Program1 | Program2
Maximal Read Sector 8
Maximal Sprite Number 2048
Dot Clock 200
SH2 Instruction Number 100
SlaveSH2 Speed (%) 75
SH2 Recompile Block Instructions 25
CD Sector Number Per Second 150
OK
Cancel

SH2 Intruction Number

SH2 CPU 的指令处理顺序参数，SS 主机的处理顺序是按照主 SH2、附 SH2、SCU、SCSP、68000 的顺序进行的，数值越大切换的速度会加快，不建议手动更改。

SlaveSH2 Speed

附 SH2 CPU 的协作处理速度 [SS 的 SH2 是双 CPU 协作处理运行的，附 CPU 的速度取决于游戏的总体运行速度]。

SH2 Recompile Block Instructions

SH2 重新编译中断，即在一次中断的时候处理的最大命令数，不建议手动更改。

CD Sector Number Per Second

每秒跨越的 CD 扇区读取数，不建议手动更改。



全部设置完毕确定之后，会弹出个对话框，提示模拟器必须重新启动才能使设置生效，确定之后会自动关闭模拟器。这时候我们会发现模拟器的目录下新增加了两个配置文件 SSF.ini 和 Saturn.ini，这两个文件是用来保存模拟器的参数设置和 SS 游戏的游戏设置，每次更改模拟器设置后 SSF.ini 里的内容都会被重新写入，同理在运行完游戏之后，Saturn.ini 文件里面的信息也会被刷新。

运行游戏

这时候可以在你的电脑光驱中放入 SS 的游戏光盘，或者如果你安装了 Daemon Tools 等虚拟光驱软件的话，在虚拟光驱中载入 SS 的光盘镜像文件也行。确认游戏已经装载好之后便可以再次双击 SSF.exe 文件打开模拟器，如果是第一次运行模拟器，会像真正的 SS 主机那样弹出一个设置窗口，要求使用者初始化 SS 主机的当前时钟。设定完毕后，熟悉的 SS 启动音乐传来，我们会看到令人怀念的 SS 启动画面。这时候如果你的光驱里面有游戏的话，模拟器就能够正常启动并开始玩了。





如果在游戏中觉得键位不舒服就重新设置一下吧，在模拟器主菜单上依次选择 Hardware --> Controller1/Controller2，然后依据弹出的设置提示按下想要重新定义的键位就行了，SSF 模拟器支持键盘以及 Direct 输入的手柄设备，所以在

设置方面非常方便。至此模拟器的设置已经完毕，由于该模拟器的菜单十分简单，就不一一详细介绍了，Hardware 菜单下面还有一个 CD 盖开关和游戏复位，File 菜单下面还有一个屏幕截图，都是非常实用的功能，大家可以自己试试。



键位排列

模拟器的键位设置之前已经讲过了，不过有些参数设置键是无法更改的，这里为大家详细列一下：

默认操作键 [可以手动更改]		
方向键上	=	键盘方向上键
方向键下	=	键盘方向下键
方向键左	=	键盘方向左键
方向键右	=	键盘方向右键
操作键 A	=	键盘 Z 键
操作键 B	=	键盘 X 键
操作键 C	=	键盘 C 键
操作键 X	=	键盘 S 键
操作键 Y	=	键盘 D 键
操作键 Z	=	键盘 F 键
操作键 L	=	键盘 A 键
操作键 R	=	键盘 G 键
功能键 START	=	键盘 Enter 键 [回车]

定制键位 [不能手动更改]		
硬件复位	=	键盘 TAB 键
CD 盖打开	=	键盘 F1 键
CD 盖关闭	=	键盘 F2 键
游戏抓图	=	键盘 F12 键
NBG 图层显示开关	=	键盘数字键 1-6
精灵色块显示开关	=	键盘数字键 7
窗口 / 全屏显示切换	=	Alt + Enter
退出模拟器	=	键盘 ESC 键

模拟器基本 Q&A

Q：SSF 模拟器多久更新一个版本？

A：不确定，我们只能说我们会尽量提供模拟器最新的信息。

Q：SS 的 BIOS 文件我们需要在哪里获得？

A：利用网络搜索引擎，或者自己通过 SS 主机手动导出，利用金手指启动 SS，将地址 00000000 ～ 0007FFFF 的内容保存为 BIOS 文件即可。

Q：SSF 会支持 3D 加速和插件吗？

A：不确定，你可以写信给作者提供资料和意见建议。

Q：为什么我在运行一些游戏的时候老回到 CD 播放画面？

A：不支持该光盘、光盘不好读、不是 SS 游戏光盘或者虚拟光驱没设置正确，都有可能导致此类情况发生。

Q：SSF 模拟器支持多碟游戏换碟吗？

A：支持，只要你有耐心玩完第一张碟。

最后附上SSF的部分游戏兼容性列表

游戏名	区域版本	运行结果
Akumajou Dracula X - Gekka no Yasoukyoku[恶魔城]	日版	完美运行
Bio Hazard[生化危机]	日版	片头过后死机
Capcom Generation 5[卡普空世纪5]	日版	菜单之后死机
Cotton 2 - Magical Night Dreams[棉花小魔女2]	日版	完美运行
Darius II[宇宙巡航机2]	美版	完美运行
Darius Gaiden[宇宙巡航机外传]	美版	完美运行
Dark Savior[恶魔救世主]	美版	完美运行
Darklight Conflict	美版	无法运行
Daytona USA[梦游美国]	美版	完美运行
Die Hard Arcade[虎胆龙威]	美版	完美运行
Dead or Alive[死或生]	美版	无法运行
Dragon Ball Z - Shin Butouden[龙珠真武斗传]	美版	完美运行
Dragon Force[龙之力量]	美版	音乐有问题
Dragon Force II[龙之力量2]	日版	RPG剧情开始后死机
FIFA 98	美版	无法运行
Fighting Vipers[格斗之蛇]	日版	屏幕显示有问题
Guardian Heroes[守护英雄]	美/日版	第二关死机
House of the Dead, The[死亡之屋]	日版	完美运行
Kidou Senshi Gundam Blue Destiny[高达蓝色宿命]	日版	只能看片头
King of Fighters 95, The[拳皇95]	日版	无法运行
King of Fighters 96, The[拳皇96]	日版	完美运行
Langrisser IV[梦幻模拟战4]	美版	游戏中没有背景
Marvel Super Heroes[美国漫画英雄]	日版	完美运行
Metal Slug[合金弹头]	日版	完美运行
Panzer Dragoon[铁甲飞龙]	美版	完美运行
Pocket Fighter[口袋战士]	日版	完美运行
Radiant Silvergun[闪亮银枪]	日版	完美运行
Rayman[雷曼]	美版	能够运行但无法操作
Samuarai Shodown 3[侍魂3]	日版	无法运行
Saturn Bomberman[土星炸弹人]	美版	屏幕显示有问题
Shining Force 3[光明力量3]	美/日版	无法运行
Shining the Holy Ark[光明圣柜]	美版	完美运行
Story of Thor 2, The[光之继承者2]	美/日版	音乐有问题
Street Fighter Collection[街霸收藏集]	日版	音乐有问题
Street Fighter Zero 2 Dash[少年街霸2]	日版	音乐有问题
Thunderforce V[雷鸟5]	日版	完美运行
Virtua Cop[VR特警]	美版	完美运行
Virtua Cop 2[VR特警2]	美版	读盘之后死机
Virtua Fighter Kids[VR战士Kid]	日版	格斗的时候贴图错误
Virtua Fighter Remix[VR战士混合版]	日版	完美运行
World Heroes Perfect[世界英雄完美版]	日版	无法运行
X-Men vs Street Fighter[X-Men对街霸]	日版	无法运行
Lunar 2[银色之星2]	日版	片头之后死机
Grandia[格兰蒂亚]	日版	片头之后死机
Super Robot Wars F[机器人大战F]	日版	完美运行

微风 /文
cotolo /栏目编辑



LUSSPACE

利用LusSpace建立自己的多功能模拟资料库

随着模拟器的迅速发展，琳琅满目的模拟器和各机种的游戏ROM在挤满我们硬盘的同时，也在我们脑中制造了大量的混乱信息，即使是一个几年以上模拟史的玩家，也只能称自己熟悉一部分模拟游戏的某类信息，虽然有类似MAME这类附带游戏资料的综合性的街机模拟器存在，但对于一个有收藏爱好的模拟玩家来说，建立一个完整的模拟资料库是非常有必要的，应这个需求，模拟器综合管理软件应运而生，这类软件包含了最基本的两个作用：资料管理和前端，通过这个综合性的前端，我们能把数以万计的模拟器轻松"玩弄于手掌"，本期杂志要介绍的就是这类软件中的佼佼者：LusSpace。

作为一款全机种模拟器的前端和管理工具，功能和系统化是衡量其优秀性的重要环节，因为我们使用这类软件的目的很简单，收集所有模拟游戏的资料并能以最快的途径找到我们想玩的游戏，下面通过我们深入这款软件的应用，就能体会到作者在上面的心血和LusSpace的强大。

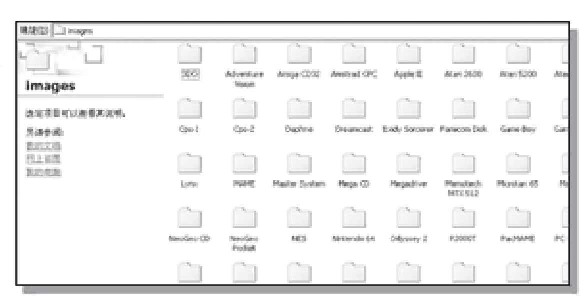
功能的优势

LusSpace除了支持主机分类、随时在线更新数据文件、以GoodTool ROM整理作为标准、与模拟器建立关联这类大众化的功能外，作者还自行整理了各类主机以及所支持的游戏的相关资料，包括主机硬件资料、游戏截图、海报、机体结构等，并提供给我们下载，让我们能够充分体会到这款软件的诚意。除此之外，作者还体贴地通过一些外挂程式和搜索引擎，让这款综合模拟管理软件支持游戏音乐、游戏信息搜索等，为了让界面不那么单一，新版的LusSpace还支持换肤功能，让我们能打造个性化的模拟资料库。这里需要值得一提的是LusSpace在1.09加入的7z格式压缩文件的支持，为我们节省了大量的硬盘空间，这些功能的应用，下面我会给大家详细介绍。

安装LusSpace

首先我们要把这期杂志的光盘附带的LusSpace 1.11安装的硬盘上，进入光盘的文章相关目录（art目录），在LusSpace目录里把主程序包：LusSpaceFE1.11.zip解压到硬盘中，例如在D:\LusSpaceFE1.11，然后把dats文件解压到D:\LusSpaceFE1.11\dat目录，否则无dat的LusSpace可能会出现保护性错误。

光盘中已附带了绝大多数的游戏截图，并按主机/基板名称分类压缩，可以把它们都解压到D:\LusSpaceFE1.11\image的对应目录中，完成后的Image目录如下图：

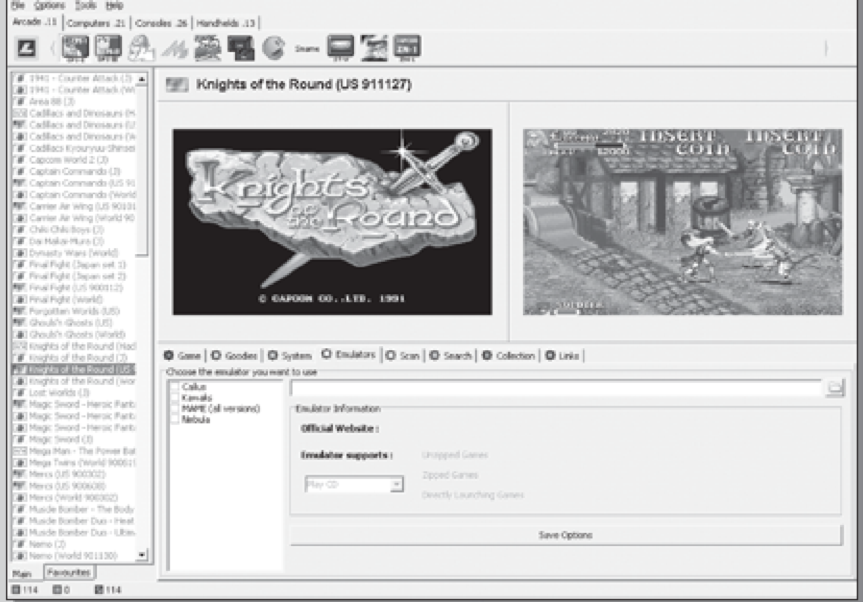


当然，这只是作者提供给我们的游戏截图和游戏盒图等，我们可以在使用过程中自己去逐步完善它。

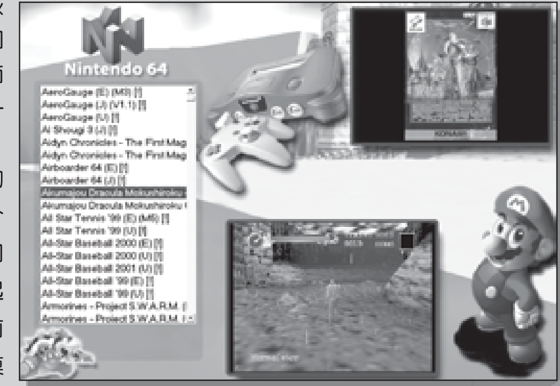
深入使用LusSpace

我们使用 LusSpace 的目的，是系统化地管理自己的游戏 ROM 同时，更随心所欲地启动自己想玩的游戏，下面以实际应用 LusSpace 的形式来完成这篇教程。

1 如何更改界面以适合自己的使用习惯



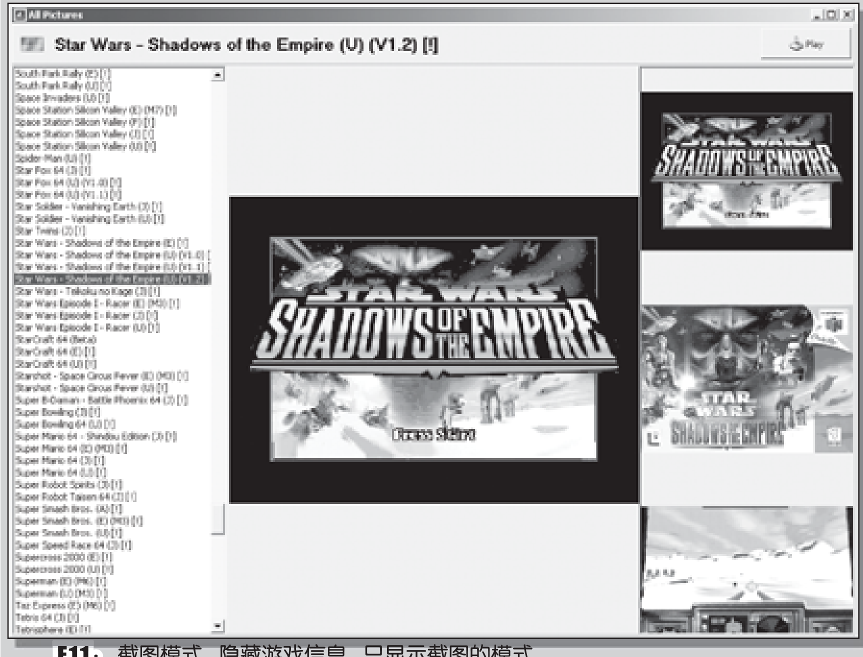
初运行 LusSpace，我们进入了它的标准主界面，常使用 MAME 的读者应该对这个界面非常熟悉，左边游戏列表右边截图显示右下信息显示，符合绝大多数人的习惯，通过上面的系统栏，我们可以形象方便地选择对应的游戏机种，从而方便地找到需要的游戏，当然，要正确运行游戏，就需要设置好该系统 / 基板的游戏 ROM 目录和模拟器。或许你对于这样的界面还不满意，那么你可以尝试按一下 F9~F12 这几个快捷键：



F9：LusSpace 新支持的对应换肤界面，可以对应每个机种相应的皮肤界面，例如图中作者制作的 N64 界面，看起来是不是非常有感觉呢？目前 LusSpace 提供的皮肤有限，模

拟器只带了十款主机的对应界面，有兴趣的读者可以自行制作，皮肤文件格式为一张图加一个配置文件，把它们放到 LusSpace 目录下的 Skins 目录即可。

F10： 纯图片模式，在这个模式下，只显示游戏列表和选定游戏的所有图片信息，非常简洁，适合通过图片快速找寻感兴趣的游戏。



F11： 截图模式，隐藏游戏信息，只显示截图的模式。

F12： 隐藏游戏主机的系统栏，拓宽信息显示面积。

2 如何设置好模拟器与 LusSpace 的关联

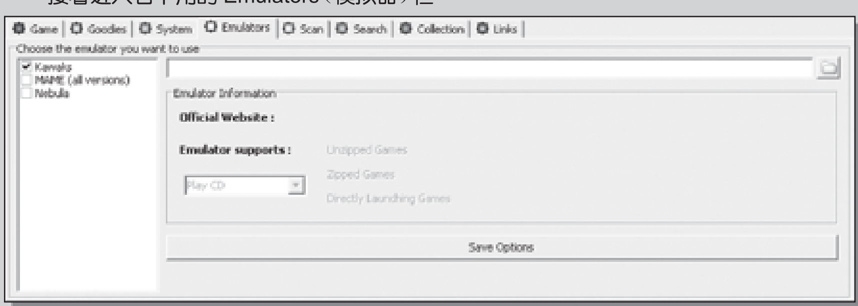
要在 LusSpace 中直接运行游戏，就得先在 LusSpace 中设置好对应的主机 / 基板的模拟器设置，这样才能达到通过 LusSpace 管理所有模拟器和游戏的目的，LusSpace 中的模拟器设置非常简单，这里以 CPS2 基板的设置为例：



(1) 模拟器的设置

先通过系统栏进入到 CPS2 游戏列表，任意选定一款游戏

接着进入右下角的 Emulators（模拟器）栏



我们可以看到，在左边 LusSpace 为我们列出了主流的 CPS2 模拟器，我们要做的只是从这几个模拟器中选出一个用来运行这些 CPS2 游戏，这里我们选择 Kawaks，接着点右边的 ，选择模拟器的主执行文件路径，然后点击下面的 Save Options（储存选项）保存模拟器的设置。

设置好后的界面如图，模拟器信息中除了有模拟器的官方主页地址，还列出了该模拟器支持的 ROM 格式。

(2)ROM 的设置

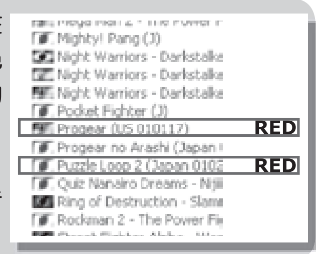
设置好模拟器后，还得设置对应的游戏 ROM 的存放地址。

同样进入右下角的 Scan（扫描）栏，界面如图：

LusSpace 提供了最多三个不同的 ROM 文件夹同时使用，当然我们也可以把不同类但同模拟器的游戏分更多的文件夹，放到子目录中，不过记得勾选上 Scan SubDirectories（扫描子目录）才能找到 子目录中的游戏 ROM。

点击右边的键选择好游戏 ROM 目录后，再点 Start Scanning（开始扫描），LusSpace

就会扫描目录中的 ROM 的正确性，进度条完毕后就可以在左边的游戏列表中直观地看到自己游戏 ROM 的状态，绿色表示正常，而红色则表示 ROM 缺少或错误，需要用相关的 ROM 整理软件补充或修正。



模拟器和游戏 ROM 都设置好后，就可以通过直接点击左边的游戏列表直接开始运行游戏，非常简便。

3 如何使用LusSpace自带的搜索引擎搜索游戏

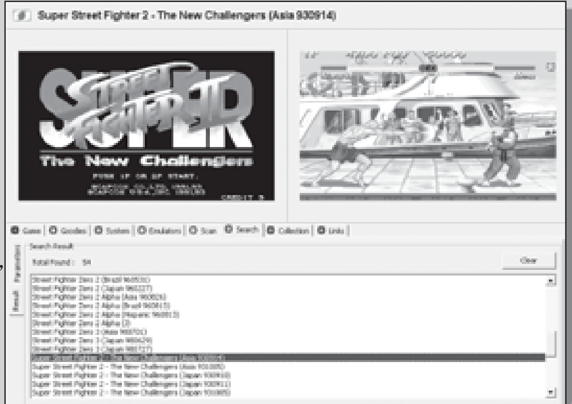
许多时候，我们都会出现这种情况，需要寻找一个游戏，只记得该游戏的大概名称，面对类似于 MAME 这类游戏量巨大的模拟器，凭借仅有的一点信息想快速寻找出该游戏是可能性很低的，对于这种情况，LusSpace 自带的游戏搜索器会帮助我们。

还是以游戏为例子，我想寻找CPS2上的“超级街头霸王2代”，我只记得英文游戏名里有 Street：

点击右下角游戏信息中的 Search（搜寻），出现如下界面：

LusSpace 在这里列出了四项游戏最基础的要素：Name（游戏名）、Genre（游戏类型）、Country（发行国家）、Year（发布年份），因为我们只记得名字含有“street”，于是在第一项 In Name 里输入“street”，然后按 Start Searching（开始搜寻），LusSpace 就会把搜索的结果显示在 Result（结果）里面，所有名称含“Street”的 CPS2 游戏都列了出来，再配合游戏截图，我们马上就找到了想要的游戏。

当然，这个内置搜索引擎有时候还可以应用在其他方面，例如突然想玩 CPS1 上的动作游戏，要自己一个个去点来看多麻烦，此时可以进入搜寻，在 Genre（游戏类型）里选好动作游戏，点开始搜索只后，我们就可以在结果里慢慢选自己想要的游戏了。



4 使用LusSpace加外挂程序来播放对应游戏的音乐

除了游戏模拟器，LusSpace还和音乐模拟器挂上了钩，例如大名鼎鼎的街机音乐模拟器M1，而家用机方面则可以通过Winamp+插件的形式播放。

首先把光盘附带的几个主机的音乐文件包解压放到LusSpace的music目录。

进入右下角游戏信息中的Goodies（其他）栏，选中Music（音乐），这里的界面我们应该很熟悉了，和设置模拟器大同小异，选上对应的播放器和设置好路径，就可以在下面列出该游戏已有的音乐文件列表，双击即可播放（播放前要确认你有播放该音乐格式的插件），当然我们也可以点Add Music File(s) for this Game（加入音乐档到这游戏），自己为游戏添加音乐。

5 对单个游戏进行操作

通过右键点击左边游戏列表的游戏，我们可以对该游戏进行几个非常实用的操作：

Play（运行）：运行游戏，也可以通过双击游戏名实现。

Extract Game（解压游戏）：把游戏ROM从压缩包中解压出来

Add Favourites（加到我的最爱）：把游戏加入到我的最爱栏里，以后可以直接点我的最爱运行该游戏，非常方便，这应该是从MAME里借鉴过来的功能。

Search this Game（搜寻这个游戏）：从LusSpace数据库里搜寻与这个游戏相关的游戏，绝对大数时候应用于搜索该游戏的其他语言版本或克隆版本。

Copy Filename to Clipboard（复制文件名到剪贴板）：多用于自己记录游戏名称

Open Containing Folder（开启**ROM**所在文件夹）：打开ROM的文件夹，这个功能让我想起了BT软件。

6 搜索和管理与游戏相关的更多信息

LusSpace除了把我们的模拟器和ROM都系统管理起来，还能对这些信息进行汇总，并通过HTML文件整理成列表，当然这个功能只对某些需要制作网页、保存资料或进行资源交换的玩家才有作用，如果你需要，点击进入右下角的Collection（收藏）栏使用该功能吧。

至于搜索更多的游戏相关信息，点到Links（连接）里，我们发现LusSpace为我们设置好了几个非常有用的游戏信息搜索网站，例如GOOGLE的搜索、Spaceemul的信息资源等，可以说是非常体贴的设计。

7 管理LusSpace的数据库

对于LusSpace庞大的数据库，有些读者可能需要删减一些自己不需要的主机，让整个界面更简单些，又或者有些新的主机需要加入，这时候就需要我们自己去管理LusSpace的数据库了，按F8进入数据库管理界面，在这里，我们可以通过勾选非常简单地增加或清楚某一系列主机的显示，如果有新的游戏需要自己加入，可以按Ctrl+F4，自行添加游戏的信息，当然，在这之前建议大家最好选中File（文件）栏的Update Database到官方网站更新数据库，因为LusSpace的数据更新是非常迅速的，保持最新的模拟资料是作为模拟玩家的一个好习惯。



8 让LusSpace与ROM整理同步

由于LusSpace中ROM整理以GoodTools的格式作为标准，所以作者在LusSpace中加入了一个Goodtools的前端，可以按F7键随时调出来，当然这只是前端，需要预先设置好GoodTools的路径和相关的命令，至于GoodTools的应用，可以参看我们杂志的相关文章。通过与GoodTools的连接，我们可以在开着LusSpace的时候随时随地整理更新自己的游戏ROM。

9 LusSpace 的闪光点——7z 压缩格式的支持

经常收集游戏 ROM 的读者应该非常了解 7z 格式，作为 Zip、Rar 之后的压缩格式，7z 的智能压缩可以令压缩率达到匪疑所思的地步，当然这需要超大容量内存、超强的 CPU 和一定的压缩时间的支持，7z 格式对空间的节省是显而易见的，但目前几乎没有模拟器支持 7z 格式的 ROM，所以 7z 压缩方式多数用于游戏 ROM 的备份，值得高兴的是 LusSpace 在 1.09 加入了让所有模拟器支持 7z 格式的功能，也就是说只要通过 LusSpace 运行模拟器，就可以载入 7z 格式的 ROM，这个功能是非常令人惊喜的，当然，通过细观察我们会发现 LusSpace 运行 7z 的方式是把 7z 解压到自己的 Temp 目录里，然后运行游戏，在运行下一个游戏时自动清空 Temp 目录的方式，虽然这会耗费一定的读盘时间，并对内容要求相对大，但 7z 的高压缩比配合 LusSpace 的综合管理确实为我们带来显而易见的效果，希望大家都体会一下其中的便利。

10 中文版 LusSpace

最后，LusSpace 自带了英语、法语两种语言包，提供我们选择使用，或许不少读者想问是否有中文版，其实作者早已制作了中文语言包，想使用中文界面的读者，只需要把隐藏在光盘对应目录中的 Image 目录下的 Chinese Translations.zip 解压到 LusSpace 主目录下的 lng 里，就可以在 Option（选项）的 Language（语言）里选择简体或繁体中文界面。





HolyGroup/小狮/文
Taka/栏目编辑

一百零八个传说

幻想水浒传1+2赏析

《幻想水浒传》是如何诞生的？

“幻水之父”村山吉隆先生大学时代酷爱中国古典文学，尤其是四大名著，其中又以《水浒传》为最爱，其对于《水浒》中的情节、人物、背景、艺术内涵的深刻研究即使是大多中国人也无可企及。另村山吉隆又特别爱好游戏，于是不自然的，就产生了《水浒》游戏化的臆想，村山的想象力十分丰富，以西方中世纪背景搭配中国《水浒传》情节，主角是一个背叛的皇亲国戚，为了人民的解放和自由，毅然与自己的王国对立，建立一片类似水泊梁山的根据地，召集起108位勇士，各司其职，展开轰轰烈烈的斗争。另外，他最初还设计了“天魅星”这个隐藏人物，就是他自己，作用是暗地里辅佐和帮助主角（当然这个设想最终被KONAMI否决）。村山脑海中的世界观相当磅礴瑰丽，世界形成的始祖“剑”和“盾”分别起到破坏和维护的作用，二者互相斗争，相辅相成，逐渐化为27真之纹章，从而形成了这片大陆。

抱着无限的想象力和对游戏的执著，村山毕业后去了KONAMI公司任职，很快便地位飙升，直至坐上KONAMI游戏企划的座位，



从那时开始，村山脑子里面的东西便从臆想开始转变为现实。1995年12月15日，《幻想水浒传》在PS主机上问世。

今年是“《幻想水浒传》系列”诞生10周年，在这10年间该系列经历了数次的改革和大胆地尝试，从RPG到AVG（“《幻水外传》系列”）再到卡片游戏（《幻水卡片传说》）最后再回到正统RPG，从2D到3D，从Q版人物到真实风格，虽然这些变革有好有坏，有利有弊。对于大多数幻水FANS来说，对他们影响最多的、留下印象最深的，恐怕还是要数PS上的两作RPG了，其中《幻水2》更是公认的“《幻水》系列”最高之作。随着

主机的更新换代，PS2 上的《幻水 3》较之前作产生了翻天覆地的变化，而《幻水 4》又在前作的基础上进行了较大进化，但是画面的提升远远不能满足真正幻水 FANS 的心。从《幻水 3》开始，游戏已经开始衰退，剧情、人物等各方面都不如前作，尤其是《幻水 2》那壮阔磅礴的战争背景和势力兴亡已不复存在，而变成了日式游戏一贯的勇者和魔王的斗争、正义与邪恶的较量，108 星系统也开始由庞大变为累赘，可谓已失其本心。在这里，我不想对此发表任何评论，我只想呼吁所有热爱该系列游戏的玩家们，不要忘记当年 PS 时代的 1、2 两作给我们带来的那段美好的回忆。

幻想水浒传

最初机种：PS
最初发售日：1995 年 12 月 15 日
最初售价：6800 日元
游戏类型：RPG

太阳历 69 年，哈鲁莫尼亚神圣国对门之纹章一族展开虐杀，门之纹章的共同继承人巫术师温蒂和占星士蕾格娜特为了保护族人创造出的这一真之纹章，便将其划分为两个部分，由两人分别带走，其中持有门之纹章出口侧的温蒂在太阳历 445 年依附赤月帝国的巴鲁巴罗撒 · 鲁格那，并辅佐和帮助其夺取王位，自己坐上皇后宝座，想依靠赤月帝国的强大军事力量以及鲁格那王族世代继承的霸王之纹章向哈鲁莫尼亚神圣国复仇，同时消灭大陆上的其他势力。而持有门之纹章入口侧的蕾格娜特则在赤月帝国东北面的小岛上建立了一座占星宫殿，她不赞同温蒂的所作所为，认为她抛弃了门之纹章一族的正义与信念，泯灭了自己的人格，便力图寻找能够反抗赤月帝国的勇士，阻止温蒂的复仇意念。

太阳历 453 年，由于忍受不了赤月帝国的暴政和久不停息的对外战争，西尔瓦哈克家族的女英雄奥迪萨 · 西尔瓦哈克毅然组织了解放军，展开反抗赤月帝国的战争。同时，赤月帝国 5 将军之一迪奥 · 马克多尔的儿子，也就是游戏的主角，面对国家的腐败及对其伙伴几人的疯狂追杀，最终加入了解放军的阵容，他就是蕾格娜特一直要寻找的人。奥迪萨为了无辜的孩子献出了自己的生命，主角继承了他的遗愿，领导起解放军，开始全面展开太阳历 453 年 -457 年的解放战争。由于这场战争的背后也是占星士蕾格娜特与巫术师温蒂之间的战争，所以解放战争又被称作门之纹章战争。

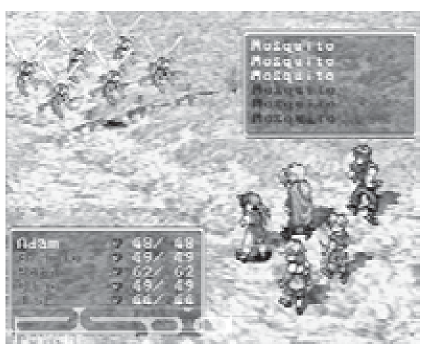
《幻想水浒传》是全系列中最“忠实”于原著《水浒传》的，



首先游戏中很多城市村落俨然有着中国古建筑风格不说，BGM 也非常有中国味道，一些地名则直接取自原著，如清风山、九龙寺，108 星里也不乏中国人或中国打扮。主角父亲率领的连环甲马部队先是大破解放军，后又被解放军的援助龙洞骑士团部队大破，这点明显借鉴钩镰枪破连环马一段。主角和宋江一样，因不满国家的腐败暴虐而四处流亡，沦落到游戏中的“梁山”，后来成为统帅。奥迪萨这个人物就是晁盖的映射，首先建立起反叛军，后来死亡，将统帅之位移交给主角。占星士蕾格娜特活生生就是九天玄女，赐予 108 名将领星位和约束之石板用来记载星位和排名，而且也在游戏中多次出现在主角熟睡的夜里，指引年纪尚幼的主角逐步走向成熟。解放军的根据地甚至也是建立在湖中小岛上的山寨，与水泊梁山异曲同工。解放军先是占据水寨抵御外敌的入侵，随后逐步发展军力，后来转变为向帝国军发起进攻，逐一解放帝国领地内的各个城市。此外，108 星里也有很多人物和原著中的角色十分相像，如阮氏三兄弟的星位便由湖贼三兄弟占据，军师马休·西尔瓦哈克的雄才鬼谋丝毫不逊色于智多星吴用，天速星拥有神行法的本领，地魁星雷昂·西尔瓦哈克和朱武一样同为副军师，地文星是一位善于撰写和模仿名人字体的文人，地巧星能够摹仿刻出世界上所有的印章，地灵星是老神医，地孤星是一个打铁匠 MASTER，地奴星甚至也是专门开黑店毒杀路过旅人的……类似的细节不胜枚举。其中天罡星雷班特与玉麒麟卢俊义一样原为帝国豪门，后来经过劝说以及目睹帝国军的不公而加入解放军，在首脑中真正具有第 2 把手的资质，后来解放战争结束后，主角归隐山林，原解放军便由雷班特做领导人成立了多兰共和国。

身为系列的始祖，游戏的一切都是革命性的。作为 RPG，《幻想水浒传》的系统虽然不是相当缜密，但也足够成熟，6 人组成的队伍，3 名前排 3 名后排，敌我双方的





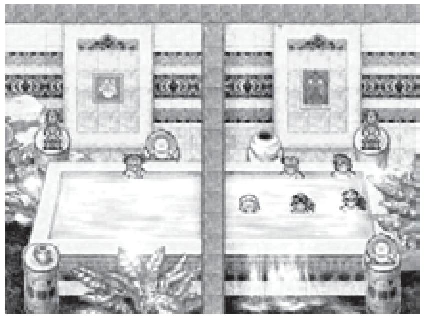
攻击范围细分到横排、竖列。对应的人物武器类型分为 S、M、L 几种，S（Short）型武器的角色只能处在队伍前排方能对敌进行物理攻击，并且也只能攻击敌人的前排，且敌人有可能回避攻击后进行反击；M 型武器的角色无论在前排还是后排都可以进行物理攻击，但是也只能攻击敌人前排，且同样可能被反击；L 型武器全部为远程投掷类武器如飞刀、锁链等，持有的角色无论站在前后排都可以任意攻击敌人的前排或后排，并且因为角色本人并不上前，所以绝对不会有被敌人反击的危险，但是命中率较其他两种类型要低。看起来似乎 L 型最好，S 型最不吃香，但是，恰恰游戏中就数 S 型武器的角色最多，占了一半以上，并且大多为强力角色，剩下的角色里 M 型也占了大多，L 型只有很少一些了，又基本都是板凳人员……想要组成一支兼顾左右的强力队伍，很不容易吧？纹章就起到了魔法和特技的作用，魔法类纹章装备到角色身上后，此角色就具备了施放此纹章所赐予之魔法的能力，魔法基本分为 4 个等级，而每名角色的 MP 也分为 4 个等级，施放各等级魔法会消耗相应等级的 MP，所以评价角色的魔法能力不但要看其魔攻能力，同时也要看其高等级的 MP 多不多。特技类纹章则只有 1 种作用，让角色在战斗中可以使用固定的特技，或是无法在战斗中使用，只是强化角色自身等等，此外还有武器纹章，能够让角色的物理攻击带有各种效果。除了以上特色外，游戏中的合体攻击系统在当时是非常前卫的设定，两名或 3 名角色共同施放出大魄力的合体攻击，威力也相当不俗的说。

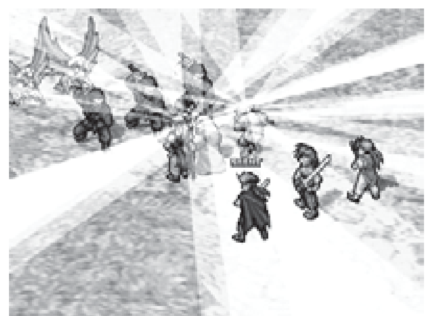
《幻想水浒传》的剧情流程中不乏相当出彩之处，好些精彩场面都让人拍案叫绝，如游戏初期温蒂对主角侍从泰德的步步逼迫，泰德重伤之中躺在床上将自己身为纹章之村后裔所持有的能够司长生死的噬魂之纹章传给了主角；解放军最初首领奥迪萨深夜向主角倾诉自己的苦痛和感伤，后来奥迪萨用自己宝贵的性命挽救了一名无辜的孩子，从此以后青雷弗利克就将自己心爱的单手剑命名为奥迪萨；游戏中后期主角与其父亲迪奥·马克多尔的命运对决是整个游戏的最高潮，迪奥率领的连环甲马大军将解放军杀得溃不成军狼狈不堪，随后在军师马休的建议下，主角请到了龙洞骑士团的龙骑兵部队鼎力相助，从而打破了连环甲马军队。大败而被包围的迪奥向自己的亲生儿子提出单挑，这场帝国五将军之首与解放军最高领袖之间的宿命决斗最终以主角大义灭亲手刃自己的亲父而告终，迪奥临死前对主角说出了自己对赤月帝国的不满，但是身为最高将军职位，为帝国征战一生的他无法背叛自己的祖国，只有选择在战场上结束生命。他很高兴儿子最终能够超过自己，并能够继续领导这场战斗走向胜利；游戏末

尾，当霸王之纹章实体化的 3 头金龙被消灭，站在空中花园的边缘上，巴鲁巴罗萨最终意识到自己曾经被至高地称为“黄金帝王”的一步步腐败堕落，同时他也体现出了对温蒂永恒的爱意。最后，穷途末路的巴鲁巴罗萨怀抱着温蒂，口中高喊着“赤月帝国万岁！！”从空中花园上纵身跳下……

因为是“水浒传”，所以《幻想水浒传》发售之前就提出了波澜壮阔的“108人收集”这一任何游戏都无可企及的宏大设定，除了故事剧情中一定会收到的同伴以外，更多的同伴需要玩家在游戏进行的各个阶段在各个地点用各种各样的方法和要求来招收，而且某些同伴如天猛星昆达、天究星密鲁依比、地囚星安东尼奥等一旦于对话中选错选项或进程中错过机会就再无法得到，这些都是完美主义者一直乐此不疲的，收集的乐趣和解谜的乐趣逐一体现。如今互联网四通八达，游戏周边杂志又尽相辉映，收集 108 星几乎已不再是难点和挑战了，如果有哪位新手没有收齐 108 星的话，反而会被某些老鸟嘲笑，但在《幻想水浒传》刚刚问世的那个年代，大多数人都能够很顺利地在网络和杂志上找到完美攻略吗？那时“108 人收集”使得很多玩家绞尽脑汁，一遍又一遍地反复玩，探遍游戏每一处，不放过任何一个细节和疏忽点，和每个 NPC 对话。每每有圆满完成 108 星收集的玩家都着实可以庆贺与炫耀一番，那种想尽一切办法让自己根据地人员越来越多越来越繁荣的成就感是现在成长于温柔摇篮里的新生代玩家根本无法体会到的。

多达 108 位的同伴使得根据地丰富多彩，收到的同伴们在根据地里各司其职、和平相处，有种田的，有开餐厅的，有做买卖的，有唱歌跳舞演奏的，有经营图书馆的，有办澡堂的，根据地一片欣欣向荣的繁盛景观，作为一手创建这些的玩家你是否觉得成就感特足？同时超多的出战角色使得玩家的战斗配置方案五花八门多种多样，加上游戏的难度





自始至终都比较低，不用太过考虑实力问题，于是充满个性化的战斗阵容配置就成了玩家津津乐道的又一乐趣。另外，除了 RPG 式的踩地雷战斗以外，游戏还会于固定情节段中出现非常新颖的军团战争，游戏中的军团战比较简单，敌人一群我方一群，依靠各种相生相克的攻击方式来进行战斗，突击克弓箭攻击，弓箭攻击克魔法攻击，魔法攻击克突击，此外还有诸如探听情报（即探知敌人下一步将采取何种攻击方式，以采用相克的攻击方式回应）、谣言惑众（让敌军内部瓦解元气大伤）等辅助行动，完美的作战手法甚至可以做到无损兵取胜。而游戏中偶尔出现的单挑也和军团战差不多，只不过是两人之间的战斗，普通攻击克防御、防御克舍身攻击、舍身攻击克普通攻击。

由于 PS 版的热卖，KONAMI 随后推出了 SS 版《幻想水浒传》，此版本更加完善，修正了 PS 版的一些 BUG 以及不合理的设定，增加了比较精美的片头 CG，游戏中出现一些新增系统和迷你游戏，添加了新的分支

情节，部分人物加入方法进行了调整等等，后来 PC 上的 WINDOWS 版便以此为基准。但是由于 SS 的没落，此版本一直没有被大多数玩家所认知。

幻想水浒传 II

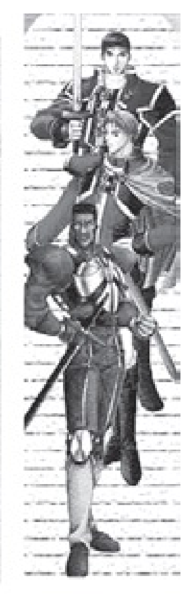
最初机种：PS
最初发售日：1998 年 12 月 18 日
最初售价：5800 日元
游戏类型：RPG

如果说 1 代是门之纹章出口侧与入口侧的斗争，那么 2 代便是始祖之纹章剑和盾之间的对立和斗争。创造出这个世界的始祖之纹章必需由两位英雄持有，其一代表破坏之剑，另一个则代表维护之盾，纹章的持有者之间必须具有不可分割的亲情、友情，但是又必须同亲相争骨肉残杀，这样才能表达出剑和盾互斥互合的涵义。于是，两位平凡的少年发生了这样一个既悲壮又感伤的故事。

太阳历 237 年，海兰德王国建国，太阳历 314 年，休士顿都市同盟成立。在赤月帝国领地内发生解放战争的时刻，海兰德王国开始对外发动战争，都市同盟成了首要目标。原本两国曾签订过无战火协定，但是海兰德狂皇子鲁卡 · 布莱德竟然设计故意剿灭自家设立在天山上的少年兵团部队，然后嫁祸于都市同盟，从而撕毁协定书，点燃了后来被称为 “ 统一战争 ” 的战火。

在海兰德少年兵团服役的两名少年乔伊以及主角成为了那场无道阴谋的幸存者，逃亡到了于解放战争结束后开设佣兵团队的维克多和弗利克那里，同时他们也不幸地双双继承了始祖之纹章的两个部分——辉盾之纹章和黑刃之纹章，从此两人走上了对立的道路。乔伊最终背叛，成为了海兰德王国的大将，并逐步晋升为副统领，而主角则在四处逃亡后建立了固定的根据地，组织起反抗海兰特王国的新力军。剑和盾的自相残杀正式展开。





《幻想水浒传 2》在画面和系统上基本沿袭 1 代，并全面完善强化，画面更加鲜艳可爱，人物动作更加丰富。石川史的精美人设和他那精妙绝伦的画风创造出的一个个性格生动外表艳丽的角色令所有 FANS 都赞不绝口，这也是经过前作不被大多玩家认同的水墨人物画风之后 KONAMI 果断做出的改革，但是令玩家们更加折服的是东野美纪和难波弘之共同打造的 BGM，这其中创造出了“《幻水》系列”标牌曲目“回想”，唯美的故事配上唯美的曲调，深深抓住了玩家的心，让每一个人都陶醉其中不能自拔。系统更为成熟，魔法、必杀技、合体攻击更加华丽，并且大大增强根据地的设施数量和用处，使得根据地本身就是一个大游乐场。另外，本作完全升级了根据地建设系统，前作里建设根据地的特殊物品少之又少，且基本全是在某些地区的道具店买到的，而本作中的此类物品数量多到泛滥，全部隐藏在游戏中的各个地方，有买到的，有翻箱倒柜找到的，有打怪物掉落的，有迷你游戏取得的，五花八门，因此收齐所有特殊物品也是极大的挑战。迷你游戏也增加了很多，赌骰子、料理大赛、打鼹鼠、钓鱼、跳舞、攀崖比赛，每一个都很好玩也很有用，尤其是攀崖比赛，可以得到很多玩家平时闻所未闻的稀有物品。同时游戏中的根据地也变得更复杂更美观了，不似前作单一的 1 层 1 层的山洞，第一次玩 2 代的玩家可能要花不少时间来好好熟悉一下根据地的构造才不会头晕呢。另外本作的军团战争模式改为了 SLG 战略模式，可以参加战争的同伴最多有 40 人，每名角色的能力数值和特殊技能都各不相同，极大影响了队伍组成的实力强弱和玩家编成队伍的手法套路，游戏性更高了。

在前作里每名角色只能装备 1 个纹章，这在战术安排和战斗效果上显然非常生硬，于是 KONAMI 在 2 代里完善了纹章系统，每名角色最多有 3 个部位可以装备纹章（额头、左手、右手），这样明显既合理也更加大了自由性（当然并不是所有角色都能装备 3 个纹章）。另外本作还进化了组合魔法的设定，即 5 种元素纹章中两两组合施放出复合魔法，威力超大，具体的施展方法为：1、同一回合内，一名角色设定了使用某元素纹章





LV4 魔法，另一名角色设定了使用另一元素纹章 LV4 魔法，那么战斗开始后就会由两人中速度快的一人施放组合魔法，另一人本回合不再行动，但两人都需耗 1 点 LV4 MP；2、一名角色身上同时装备了两个元素纹章，并且他的 LV4 MP 至少为 2，这样战斗中在他的魔法栏里 LV4 魔法下方便会出现组合魔法，消耗 2 点 LV4 MP。

108 星收集仍然是中心玩点，并且 2 代基本不会出现前作那样一旦错过机会就无法再收到同伴的情况，只是对话选项需要注意（除了地煞星基鲁巴特，虽说军团战里我方会自动说得他加入，但是有时却不会发生这个事件，这样他就永远不知去向了……）。另外，可以同伴并不仅仅只有 108 个人，一轮游戏最多可以得到 113 名同伴，而算上不可兼得的同伴的话最多有 118 人！这其中就包含需要记录接续才会出现的前作主角。KONAMI 为了令 1 代回热，还特别设计出了一种新颖的记录接续系统，1 代通关前最后一个记忆点处的记录在 2 代游戏开始前选择接续的话，那么在 2 代打败鲁卡以后就会出现 1 代主角的独有分支情节（如果 1 代记录中已经令格雷米欧复活，那么他也会一并出现，只是不会加入），并且他的名字延用自 1 代玩家所起的名字（甚至如果玩家给 1、2 代主角起名一样的话还会出现爆笑剧情），其中还会对抗 1 个隐藏 BOSS，完成这个情节以后就可以让 1 代主角成为我方 108 星以外的同伴！他可是超强的人物，且连同他的专有纹章噬魂之纹章也一起复活！接续记录的魅力还不止于此，2 代里继续登场的 20 名 1 代角色的人物能力会有些许加成且这些人物在 2 代里的等级和武器等级会根据其在 1 代存档里最后的等级和武器等级做相应提高，且他们在 1 代存档里身上如果装备的是某些特定纹章以及特定稀有装备品的话，也会原样保留下来。

本作还增加了一个新的设定，也许大多数玩家都没有注意到，如果 GAME OVER 后选择第 1 项直接重来的话，是可以保留 GAME OVER 时我方全员（包括根据地里

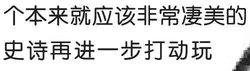
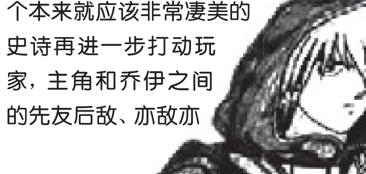


未出场角色）的经验等级甚至人物能力值的，由此可以产生出 N 多 BT 玩点如疯狂练级提升等级后故意全灭重来以达到在游戏初期对劳德的那场不可能获胜的战斗中取胜，或是先将根据地守护神像按照特定方法做出幸运之纹章并拿去给多名角色进行 BT 快速练级法，之后再全灭重新制作守护神像得到最有价值的猎人之纹章……甚至还可以有将提升能力值上限的物品用完再全灭重新使用这样的超无聊无限提升能力值的秘技……





《幻想水浒传 2》在故事情节上大下功夫，村山吉隆真正倾泻才华，让这个本来就应该非常凄美的史诗再进一步打动玩家，主角和乔伊之间的先友后敌、亦敌亦友，两人所背负的沉重宿命以及他们被宿命所驱使而斗争不竭令玩家落泪，那那美对两位义弟无微不至的呵护和关爱，为了主角不顾一切挺身代受弓箭的那一幕，甚至故事背景里主角的养父玄客（其实是亲生父亲）与海恩的那种战场上的那种亦敌亦友的伟大友谊及为了友谊宁愿失去名声、地位和荣辱的大无畏精神，相信每一位喜爱《幻想水浒传 2》的玩家都会由衷发出赞叹吧？优秀的剧本同时也造就了乔伊这位赢得“《幻水》系列”最高人气的魅力反角，FANS 的眼里他甚至超过《FF7》的萨菲罗斯，



美型的相貌和那种作为海兰特统帅时的冷酷孤傲的性格在游戏里外都足以折服一堆女性。某位玩家的语录：“我奋力达成完美结局并不是为了救那那美，我只是想让乔伊活下来，我不想看着他成为命运的奴隶，成为始祖之纹章的祭品而被主角亲手终结，仅此而已。”除了乔伊以外，鲁卡这名反派首脑的塑造也相当成功，人气仅次于乔伊在游戏中排名第二，在他临死前的那种即将赴难仍然仰天长笑的末日英雄本色和那句“我！依我所想的，依我所希望的！尽情地做邪恶的事！”刻画得比1代帝王巴鲁巴罗萨之死更为深刻，相信他的魅力就不需要我用言语表达出来了吧。除此之外，《幻想水浒传 2》还塑造了路克、弗利克、谢拉、修、骑士团美男 2 人组、海兰德红黑双将、克里夫与艾鲁萨等等这些广为传唱的经典人物。

《幻想水浒传 2》出现的那个年代，2D RPG 已经开始没落，大多游戏厂商均已完全放眼 3D 化热浪，KONAMI 没有跟风随潮，推出这款被不少人赞许为 2D RPG 最高杰作的游戏，在素质上全面超越前作，造就了系列里数个最高。他代表了村山吉隆才华的至高体现，抛开原著《水浒传》的模式束缚，向玩家展现了一幕国家之间争雄夺霸的兴亡史诗，讲述了战争的残酷和命运的造化弄人，由此而毫无愧争议地荣登《幻水》系列 NO.1 的宝也创造了系列最高销量数字。同时，她也留了许多未解开的谜题和未讲完的故事，玩家们坚信，这个传说并没有完结，在这之后一定会有再一次的感动和激动。

最后，请热爱幻水的玩家们记住我和朋友全力打造的国内目前完全垄断的《幻想水浒传》专题研究站——CTU 幻水圣域：www.9d9d.com/huanshui，简易域名：ctu108.yeah.net。不夸张的说，本站拥有目前全中国最为详尽的“《幻水》系列”研究资料和攻略心得，希望广大玩家能够经常光顾。

附录 1

幻想水浒传大事年表

太阳历前 375 年：谢拉得到月之纹章，被尊为“吸血鬼之始祖”。

太阳历前 2 年：英雄西格撒克推翻了阿罗尼亚王国的统治，在他的领导下哈鲁莫尼亚神圣宗教国建国。

太阳历 70 年前后：哈鲁莫尼亚神圣国对门之纹章一族展开虐杀，温蒂和蕾格娜特两姐妹将门之纹章分为两半后各自逃生，其余族人被夷灭殆尽。

太阳历 78 年：吸血鬼尼古洛特盗取了月之纹章，逃出苍月之村。

太阳历 110 年：以南窗市为中心的地方成立杜南君主国，初代国王为贝尔南德。

太阳历 150 年前后：持有门之纹章出口侧的温蒂袭击了隐藏的纹章之村，泰德带着司掌生死的噬魂之纹章逃亡。

太阳历 185 年：缪斯市以市长制为政略核心成立，利比亚为首任市长。

太阳历 212 年：杜里巴市成立两院议会制，开始对周边地区实行统治。

太阳历 230 年：赤月帝国趁哈鲁莫尼亚神圣国发生大内乱之际宣布独立，初代皇帝是克拉那哈 · 鲁格那，同时霸王之纹章为鲁格那家族世代独有。

太阳历 237 年：成功镇压了哈鲁莫尼亚神圣国内乱的玛乌罗 · 布莱德获得封地，海兰德王国建国。同年杜南君主国发生内乱，海兰德王国军开始对杜里巴市东部（现缪斯市领地内）进行侵略。内乱的反乱方获得胜利，原王都南窗市变成市长管理体制。

太阳历 280 年：为了对抗海兰德王国强大军事力量的威胁，缪斯市出资召集了一批骑士队伍，玛蒂尔达骑士团宣告成立。

太阳历 294 年：玛蒂尔达骑士团得到缪斯市授予的自治权而宣布独立，将缪斯市领地内的原骑士队持有土地和玛蒂尔达骑士团领地内土地进行等价交换的协议成立。

太阳历 314 年：由缪斯市、杜里巴市、南窗市、玛蒂尔达骑士团四方加盟结成了休士顿都市同盟，结盟会议所在地点被命名为“休士顿之丘”。太阳历 362 年：缪斯市领内的绿山市绿叶学院建立，创始人为亚兰 · 威斯米尔。

太阳历 366 年：以自治组织丹特矿工工会为母体而设立的丹特市宣布加盟休士顿都市同盟。

太阳历 373 年：绿山市以绿叶学院为中心，为了实现所谓“学问之独立”而提出自治权的主张。缪斯市市长尤利亚承认了绿山市的独立权。

太阳历 378 年：所有的自治机构由缪斯市迁移到绿山市，并以此为契机使得绿山市被正式接纳入休士顿都市同盟。

太阳历 392 年：绿叶学院体制大改革，院长之位由威斯米尔家族世袭制改为学员投票选举制。不仅如此，学院还正式更名为新叶学院。

太阳历 428 年：皇王罗贝尔 · 布莱德与第一军团长海恩 · 卡林加姆率领海兰德王国军对休士顿都市同盟进行大规模征伐，缪斯市市长德莱尔仓皇逃亡到南窗市避难，英雄玄客率领缪斯市残余部队展开了殊死抵抗。玄客和海恩共同持有 27 真之纹章之首的初始之纹章的 2 个部分，2 人在战场上成为挚友。

太阳历 432 年：在玄客领导下休士顿都市同盟军展开了大反攻，绿山市和玛蒂尔达骑士团等领地相继夺回。为了安抚已被剥夺了原先在丹特市领地内合法居住权的飞翼族人，玄客买下杜里巴市附近中洲的一块土地给他们定居。

太阳历 434 年：在同盟军指挥官玄客和海兰德王国军第一军团长海恩 2 人的共同努力下停战协议签订。不久，休士顿都市同盟和海兰德王国因海兰特东部一小块领土的所有权争端而再次爆发战争，为解决争端玄客和海恩决定以决斗的胜负来裁决领土归属，而当玄客发现自己的剑被涂上剧毒后便始终没有出招导致不战而败，被都市同盟以叛国罪永远流放。

太阳历 446 年：赤月帝国发生了巴鲁巴罗萨 · 鲁格那和盖尔 · 鲁格那 2 兄弟之间的王位争夺战争。

太阳历 447 年：以丹特市为首的南部同盟势力借赤月帝国内乱之机对其实行侵略，被皇帝巴鲁巴罗萨 · 鲁格那成功击退。

太阳历 448 年：卡雷卡镇虐杀事件发生。事件发生后赤月帝国副军师马修 · 西尔瓦哈克因不满而离开帝国军。

太阳历 449 年：吸血鬼尼古洛特将北窗市完全摧毁。

太阳历 453 年：奥迪萨 · 西尔瓦哈克组织解放军反抗赤月帝国的暴政，门之纹章战争（解放战争）爆发。

太阳历 456 年：在解放军军师马修的策略下，休士顿都市同盟南部势力杜里巴市和南窗市的联合军占领了赤月帝国北方领土。

太阳历 457 年：在马克多尔家次子的率领下解放军获得胜利，赤月帝国灭亡，多兰共和国建立，雷班特就任初代大总统。

太阳历 458 年：多兰共和国开始夺回北方领土，先是把南窗市军队击败，最后把杜里巴市军队也完全驱逐出国境。此后多兰共和国军队在海兰特王国边境频繁活动。该年，隐居的英雄玄客逝世。

太阳历 460 年：海兰德王国狂皇子鲁卡 · 布莱德对休士顿都市同盟展开全面侵攻，随后在玄客的养子率领的势力反抗下，同盟统一战争爆发。

附录 2

27 真之纹章考证

01、噬魂之纹章：司掌生死的纹章，由纹章之村唯一幸存者泰德传给《幻想水浒传》1 代主角，但有着强烈的诅咒，持有者必定会失去周围的亲人和朋友。

02、初始之纹章：分为辉盾之纹章和黑刃之纹章两部分，最初分别由玄客和海恩持有，后来传给《幻想水浒传 2》主角和乔伊，代表破坏和维护，两位持有者必须是最至深的朋友，但最后必定会骨肉分离互相争斗。

03、门之纹章：分为出口侧和入口侧两部分，分别由巫术师温蒂和占星士蕾格娜特持有，有着自由穿行于现实世界与异世界之间的神秘能力，并可以令死去的人复活。

04、夜之纹章：蕴藏着黑夜住民神秘力量的纹章，有自行选择宿主的特性，是吸血鬼的克星，实体化以后成为星辰剑，由维克多持有用来讨伐尼古洛特。

05、月之纹章：原本由吸血鬼始祖谢拉所持有，谢拉将其放置在吸血鬼聚居的苍月之村，但被尼古洛特盗走，尼古洛特灭亡后回到谢拉手中。06、龙之纹章：具有统御飞龙的能力，持有者为龙洞骑士团首领尤西亚。

07、霸王之纹章：由赤月帝国鲁格那家族世代相传，最后由巴鲁巴罗萨 · 鲁格那将其实体化成为巨大的三头金龙，同时封印对手的纹章力量。

08、兽之纹章：海兰德王国王家世代相传，赋予持有者野兽般的狂暴力量，其真实力量随着吸取牺牲者魂魄的数量增加而不断解放，主要由狂皇子鲁卡 · 布莱德发挥其实力，最后实体化成为巨大的双头银狼。

09、真风之纹章：维持世界的五元素之一，由路克持有。

10、真土之纹章：维持世界的五元素之一，由撒撒那依持有。

11、真火之纹章：维持世界的五元素之一，原持有者为炎之英雄，后来传给修格。

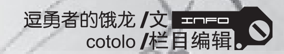
12、真水之纹章：维持世界的五元素之一，原持有者为，后传给克莉斯。

13、真雷之纹章：维持世界的五元素之一，由盖特持有。

14、圆之纹章：体现秩序与法，蕴藏着神秘力量的纹章，自古以来由哈鲁莫尼亚神圣宗教国最高领导人大神官西格撒克持有。

15、八房之纹章：尤巴所持有的纹章，与其他真之纹章有强烈的排斥。

16、罚之纹章：《幻想水浒传 4》主角持有，会缩短宿主的生命，直到传给下一个宿主，而宿主死后会自动寻找新的宿主，并会保留以前宿主的记忆来影响新的宿主。



质朴无华的瑰宝
DRAGON QUEST

勇者斗恶龙全面回顾

上篇

前言



《勇者斗恶龙》(DRAGON QUEST) 是整个电玩界中最知名的 RPG 游戏系列，被日本尊为“国宝”、“国民 RPG”(《最终幻想》、《天外魔境》、《女神转生》这几个RPG名作离“国民”二字还是有一定距离的)。从上个世纪八十年代中期开始到现在，DQ 一共只出了七部正传作品，但全系列销量却累计近三千万份，PS 上的七代更是创造了高达 410 万的四白金业绩。一个游戏能够历经十多年的岁月沧桑出到第八代而仍然能够保持着旺盛的人气，这本身就是一个奇迹。

国内玩家出于某些原因，大部分都是从 PS 甚至是 PS2 才开始进入神奇的游戏世界的，没有经历 FC、SFC 的“洗礼”，也就无从接触一直为任式主机效力的《勇者斗恶龙》。大多数玩家可能都对这款与《最终幻想》齐名的元老 RPG 所知甚少，也许仅限于国内褒贬不一的 PS 版 DQ7。然而作为一个真正的游戏迷特别是 RPG 迷，仅仅熟悉 SQUARE 的 RPG 是远远不够的，要想完整全面地了解 RPG，就不可避免地要涉及到 ENIX 公司和它的《勇者斗恶龙》。

那么，带上你的好奇心，且随着我一起去浏览漫长的《勇者斗恶龙》历史画卷吧。

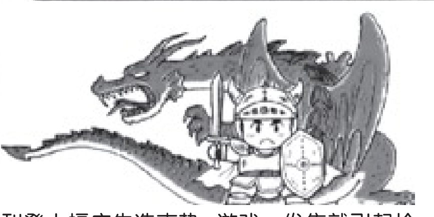
勇者斗恶龙 (DRAGON QUEST)

发售日：1986年5月27日 平台：FC 销量：约150万

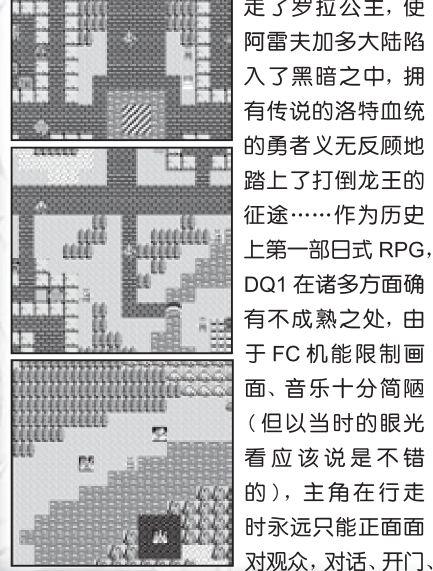


本作是日式 RPG 的始祖，在吸取早期西方电脑游戏《巫术》、《创世纪》等游戏精华的基础上开创了一个崭新的游戏类型——RPG。游戏的开发团队极为豪华，其中的很多成员在后来都成为了响当当的游戏制作人(比如创造了《光明与黑暗》系列的高桥兄弟)。剧本编写和总体监督是知名作家崛井雄二，角色设计、游戏插图绘制聘请因在漫画杂志《少年 JUMP》上连载《阿拉蕾》、《龙珠》而名声大噪的鸟山明担当，音乐方面是著名作曲家杉山孝一，主程序设计则是中村光一。为了扩大影响，ENIX 还在《少年 JUMP》上



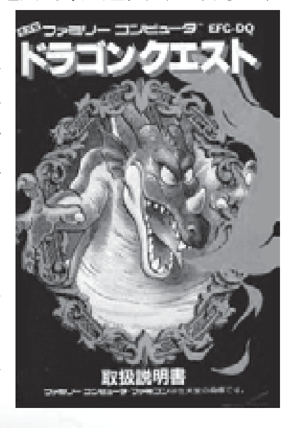


刊登大幅广告造声势。游戏一发售就引起抢购狂潮，玩家对这种新的游戏类型空前欢迎，DQ 也一举成名，迅速成为了人气大作。



邪恶的龙王掳走了罗拉公主，使阿雷夫加多大陆陷入了黑暗之中，拥有传说的洛特血统的勇者义无反顾地踏上了打倒龙王的征途……作为历史上第一部日式 RPG，DQ1 在诸多方面确有不成熟之处，由于 FC 机能限制画面、音乐十分简陋（但以当时的眼光看应该说是不错的），主角在行走时永远只能正面面对观众，对话、开门、开宝箱、下楼梯等现在看来非常简单的动作都要选择指令才能完成……然而其开创性的功绩却是无法抹杀的，抛却外在表现，游戏整体已经相当完善，RPG 的基本要素：情节、道具、迷宫、战斗、升级、剑与魔法的世界观、踩地雷式遇敌等一样不缺，黑底白字复杂的指令菜单、主观战斗界面等更是成为了 DQ 的标志性特点，奠定了日后 DQ 系列乃至所有 RPG 的发展基础，成为 RPG 的范本。后世的 RPG 都或多或少地从正面或者反面受到了 DQ 的影响，我们今天能够玩到如此之多的精彩感人的 RPG 都要归功于 DQ1 的出现，开山之祖，其功至伟。

本作中至始至终都只有勇者一个人孤单地冒险，不过遇到的敌人也只会一个对一个，看来 DQ1 中的怪物还是比较讲究江湖规矩的，不愿以多取胜（笑）。道具“火把”用于在黑暗的洞窟中照明，应该说是个很有意义的设



定，但后来的作品中却均未采用。另外比较特别的是在面对最终 BOSS 龙王时会有选择，是与之共同统治世界还是将之打倒，似乎有悖于勇者拯救世界的初衷。



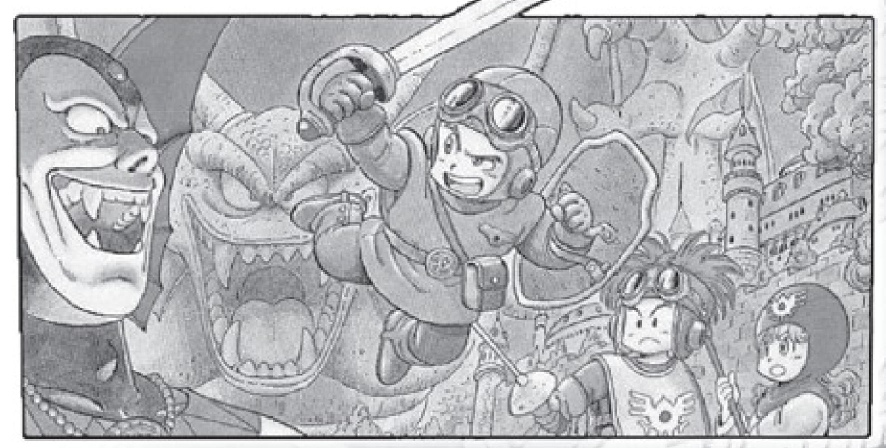
勇者斗恶龙Ⅱ 恶灵之众神 (DRAGON QUEST Ⅱ 恶灵の神々)

发售日：1987年1月26日 平台：FC 销量：约240万



《勇者斗恶龙》一代的发售大获成功，ENIX 深受鼓舞，经过骨干制作团体的全力制作半年后二代就出现了，发售时再次引发勇者狂潮，很多在校学生甚至逃课去购买卡带，游戏专卖店门口排起了等待的长龙，销量远超一代，至此勇者现象完全形成。

由于编程技术上的提高，二代改进了第一作中一些不方便的地方，例如不需要再选择指令就可以上下楼梯了。地图比一代大幅度扩大，是前作的四倍，咒文、道具系统都比前作更加丰富。故事情节上延续前作，发生在一代的 100 年之后，仍然是继承洛特之血的勇者展开冒险，目的是消灭破坏世界妄图召唤破坏神的大神官哈刚，但这回的勇者不再孤军作战了，





引入开创性的同伴机制，可以组成三人的队伍共同对抗邪恶，不会再有前作那种“千山我独行，不必相送”的孤独感。三个角色的能力各不相同，职业系统初露端倪，主角罗利希亚王子属于战士型角色，完全不会魔法，另一萨马多利亚王子则类似于魔法战士职业，会使用简单的回复咒文，而姆恩布克公主基本上就是魔法师的职业，专攻战斗系咒文。

DQ1 中勇者只能靠两只脚在大陆上徒步冒险，而在本作中出现了海洋，因此也就有了新的交通工具——船，使得玩家可以乘船遨游，广阔的世界使游戏冒险、探索的体验更加突出了。虽然 DQ2 比一代完善了很多，但游戏中还是存在着不少 BUG，当年也成了许多玩家津津乐道的谈资，比如变出两把破坏之剑、让飞鹰之剑以破坏之剑的威力攻击等（由于年代久远记忆可能不一定正确……）。

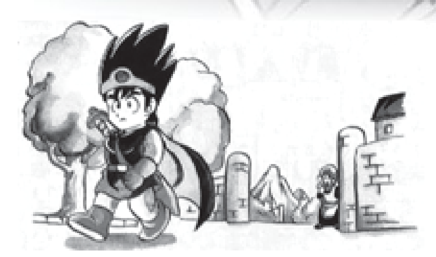


勇者斗恶龙Ⅲ 传说这样开始 (DRAGON QUEST Ⅲそして传说へ)

发售日：1988年2月10日 平台：FC 销量：约380万

虽然游戏的标题写着是系列的第三代，但故事却是前两作的前传（在十多年前就能有这种“前传”的构想真是不一般啊，想想近几年一窝蜂的 ZERO……），同时也是洛特（ロト）系列的完结篇。本作汲取前两作的经验增加了很多新的要素，画面、音乐、故事性可玩性等各方面水准都极高，被认为是勇者斗恶龙系列中最成功的作品，其销量也是系列中除了 PS 上的七代外最多的。鉴于二代开始形成的独特“**勇者现象**”，本作及以后的 DQ 作品的发售日都定在休息日，以避免再出现学生逃课。





故事从勇者 16 岁的生日开始，勇者的父亲从前曾经去讨伐大魔王巴拉摩斯，但后来在一座火山附近失去了行踪，生死不明。勇者继承了父亲的遗志，集合志同道合的伙伴，在世界各地冒险，收集了六颗宝珠使不死鸟复活，来到了魔王城打败了巴拉摩斯。但随后发现巴拉摩斯并不是真正的大魔王，在它背后有更加恐怖的魔王索玛，于是勇者与同伴们又深入了地下世界的阿雷夫加多大陆，在魔王城里看到了孤军战败的父亲奥鲁迪卡，最后凭借龙女王赠与的光之玉消灭索玛，恢复了世界的和平。



游戏一开始除了可以自己起名字外，还可以选择主角的性别，是男性勇者还是女性勇者，给很多女性玩家以更高的投入度，提升了“角色扮演”的感觉。继承了二代的同伴机制，而且把同伴的数量扩大到最多三名，也就是说战斗的时候可以出场四人，队伍的战斗力比 DQ2 更加强大了。同伴的选择非常自由，不像二代那样是情节固定加入的特殊身份角色，勇者可以在露伊塔酒店中随意雇用不同职业不同性别的人成为同伴（不同性别的角色形象上有微小的区别），所以可以自由组成“洪长青”式的娘子军或者夫唱妇随的“情侣”式二人组再或者象DQ1一样的千里独行侠（恶趣味，不过我就常常这么干）。



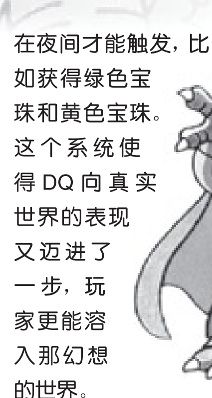
DQ2 中三位主角的职业特征已经很明显了，在此基础上三代开创了全新的职业系统，这是 DQ3 中最令人着迷的地方，堪称 RPG 史上的一大创举。除了主角是固定的职业“勇者”不变外，其他的同伴可以任意选择职业，基本职业包括重物理攻击的战士、重速度和会心一击的武斗家、重魔法攻击的魔法师、





重回复和辅助咒文的僧侣、拥有鉴定道具技能的商人和只有得到重要道具“悟之书”才能够转职成为咒文系的上级职业“贤者”等。在角色等级达到LV20后就可以去德玛神殿进行转职，转职后的角色保留学到的咒文，但HP、MP、攻击力、防御力、智力等能力参数减半，而且要从LV1开始重新修炼。乍一看似乎转职转亏了，实际上总的来说基础值是增加的，而且通过在不同职业间的相互转换可以让战士学会回复咒文，让魔法师拥有超强的体力，只要玩家有足够的耐心，队伍里的每一个成员都可以成为全才。当然自由转职也要有一定的策略和培养方向，一味地乱转有可能使角色的能力越来越低。

游戏的另一个新要素是真实时间制，即昼夜变化。当在角色地图上漫游时时间会逐渐流逝，从清晨、白天渐渐过渡到黄昏再到深夜。这绝不是简单的噱头，时间的变化对游戏有很多实质的影响，首先画面上就可以很明显地区分出不同的天色，而且夜里野外怪物出现几率增大，城堡村庄会点起火把，人们都不在房间外闲逛而回屋休息，背景音乐也变得舒缓宁静。同一个地点在白天和黑夜两个不同的时间段里有可能会发生不同的情节，游戏中的很多事件必须要在夜间才能触发，比如获得绿色宝珠和黄色宝珠。这个系统使得DQ向真实世界的表现又迈进了一步，玩家更能溶入那幻想的世界。



DQ3冒险的世界地图比二代再度扩大，而且出现了多个世界的设定。基本世界以我们生活的地球为蓝本进行设计，亚非欧、南北美、澳洲、南极洲等七大洲都在地图上以相似又不完全相同的外貌出现。各个村庄城镇的设计也基本与现实相符，在欧洲是典型的中世纪城堡，在亚洲东面可以找到古代风情浓郁的日本，在北美洲里则住着印第安人。基本的世界外又出现了另一个暗黑世界，真正的大魔王索玛就住在那里。熟悉一代的玩家会发现暗黑世界的地图和一代非常像，流程也和一代类似，其实这个暗黑世界就是一代的阿雷夫加多大陆。在打倒最终BOSS索玛后勇者们被拉达多姆国王授予了洛特的称号，也就是前两代传说中的洛特之勇者，勇者斗恶龙的传说就这样开始了，这也正是本作标题的含义。



游戏的自由度非常大，这是 DQ3 另一个值得称道的地方。在获得船后就可以驾船满世界乱逛，在广阔的大海上自由航行，而且没有固定的顺序可以任意发展剧情，真正有探索世界的感觉。在前作乘船航海的基础上又增加了飞行工具，集齐六种颜色的宝珠后就可以实现飞空的梦想，乘坐不死鸟拉米亚在天空中任意翱翔，那种无拘无束、自由自在的感觉相当惬意。



DQ3 的经验值系统是全系列中最特别的，战斗后不是每个人都获得同样的数量经验，而是把经验在队伍全部成员中平分，所以为了快速练级会经常让其他人死掉或者暂时辞退少数人独吞所有的经验。同时为了方便练级，拥有超高经验又爱使三十六计走为上的珍稀品种金属史莱姆开始出现了，史莱姆家族自此逐渐发展壮大。

勇者斗恶龙Ⅳ 被引导者（DRAGON QUEST Ⅳ导かれし者たち）

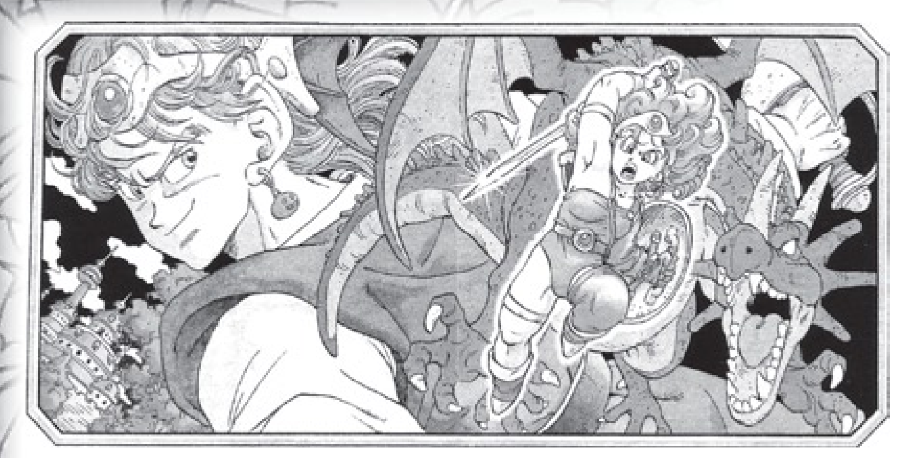
发售日：1990 年 2 月 11 日 平台：FC 销量：约 310 万



由于本作发售时已经是 FC 的末期，ENIX 的开发人员发挥了 FC 的全部机能，画面、音乐等表现方面相当的高，远超之前的三作。从本作起《勇者斗恶龙》的故事结束了洛特传说三部曲，开始了全新的天空传说系列，原本的洛特装备也变成了全新的天空装备。游戏的情节构架十分新颖，采用了类似章回小说式的章节布局，共分五大章，每章的角色都不相同，都是各自独立的故事，而前四章的角色都不是勇者，只有在第五章真正继承了天空之血统的勇者才会出现，联合前四章中出现的所有角色拯救世界。这种架构不似以往作品全力描写拯救世界的勇者一个人，而把相当多的笔墨用在了其他配角身上，一定程度上反应了游戏制作者思想的转变。

三代出现的自由转职系统没有被本作继承，而是吸取了其中的精华，采用了类似二代的形式。角色都有其各自固定的职业，不可以自由转职，使用鲜明的职业特征来强化角色的性格表现。每章的角色都极具个性，





通过他们的视角来观察 DQ4 的世界，同时展现其独特的个人魅力，例如骁勇善战的战士莱安、淘气任性的公主阿莉娜、赚钱至上梦想成为世界第一商人的特鲁内克、为父报仇的玛妮娅与米妮娅两姐妹……其中第三章的胖商人特鲁内克更是人气绝顶，这一章的玩法也与勇者传统迥异，不是单纯的杀敌炼等级，而是以赚钱为终极目标，整天都是忙碌的打工、杀怪、买卖道具，别有一番独特的乐趣，大大满足了很多有“敛财癖好”的玩家。本人就经常在此章流连忘返，反复倒买倒卖通过赚取差价发家致富，只要短短的四五个小时就能够赚取几百万的家产（如果现实生活中也能这样就好了），那种成就感满足感快乐感真是难以言表。后来特鲁内克也跳出了《勇者斗恶龙》系列，以外传《特鲁内克大冒险》开辟了自己的天地，足见 DQ4 在角色塑造上的成功之处。本作最终 BOSS 死亡比沙罗的设定也比较特殊，虽然是魔族，但本质上并不完全是坏人，而是由于无知的人类



杀害了女友才走向偏激报复世界的，在 DQ 系列中是唯一一个值得同情、有复杂性格特点的反面 BOSS 形象。

由于同伴数量的大大增加（最后共有八名角色），可以搭载多名同伴的马车出现了。借助马车勇者在平常旅行的时候可以随时替换队伍中的成员，战斗时虽然只能出场四人，不是所有人都能直接参加战斗，但可以把马车中的队员和战斗中的队员进行交换，大大增加了战斗的策略性。针对很多玩家对三代





提出的意见，ENIX 在本作中加入了 AI 战斗系统，玩家可以对同伴下达宏观的战斗指示，比如“全力攻击”、“回复优先”或者“小心谨慎”等，战斗的时候可以只操作勇者一人的具体动作，而其他人则交由电脑根据指示选择最有效的行动自动战斗。这个系统极大地简化了勇者系列的战斗操纵，不需要繁琐地向每个角色下达战斗指令，在迷宫中冒险对付小杂兵的时候非常省事非常节约时间。不过 AI 毕竟还不如人脑，在打 BOSS 的时候就要小心使用了，必要的时候还是要玩家自己亲自下指令。

除了马车和 AI 系统外，本作还有很多新的玩点，勇者系列的收集经典——小奖章系统首次出现。在世界各地都藏有亮晶晶的小奖章，收集一定数量的小奖章后就可以在小奖章国王那里换取强力道具，由此导致了勇者斗恶龙系列“盗癖”形成，玩勇者的人会翻动城堡村庄里的每一个抽屉、衣柜和坛坛罐罐，对每一个地点都要进行地毯式的调查，不放过任何可以得到道具的机会（严重的话在现实生活中也会保持“翻箱倒柜”的习惯）。本作的小奖章兑换由于是初次出现，略为特殊，采用的是等量兑换，而不是像以后各代的增量兑换。

CASINO 赌场也是在 DQ 系列中首次出现，可以看作是 DQ3 的怪物斗技场发展而来的。在里面可以用金钱购买筹码进行赌博，有扑克、老虎机等传统赌博项目，也有赌怪物比赛的 DQ 特色项目，可以让勇者们在冒险途中放松一下（不过十赌九输）。当然，这个赌场也不是纯粹的娱乐，使用筹码能够兑换奖品，都是有利于冒险的超强道具，比如世界树露水、金属史莱姆盾等等。由于 ENIX 程序员的失误，FC 版中还有一个著名的赌场 BUG，在第三章用 56G 就可以买到 754975 枚筹码，或者用 184G 换 83887 枚筹码，在第五章更加夸张，只要花 4G 就可以买到 838861 枚筹码，这样就可以轻松换取超强道具，冒险难度大大降低。

DQ4 中交通工具没有什么大的变革，飞行工具变成了颇具现代色彩的热气球。游戏中最强武器并不是天空之剑，而是金属史莱姆剑，从此金属史莱姆系列武器开始登场，而能够使时间倒流的重要道具时之沙也同时出现。

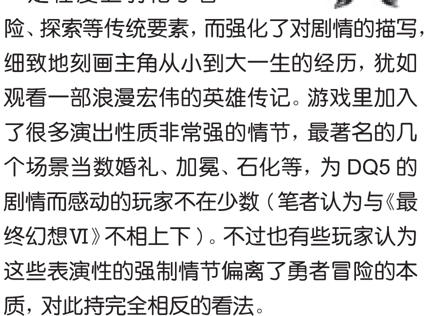
勇者斗恶龙V天空之新娘（DRAGON QUEST V天空の花嫁）

发售日：1992年9月15日 平台：SFC 销量：约280万



勇者系列在超任上的第一部作品，也是天空系列的第二作，被认为是勇者系列中情节最好的一部，剧情跨越父子孙三代人，涉及亲情、友情和爱情三大人类永恒的主题，其间的聚散离合感人至深。主角的身份较为特殊，并不是勇者（探究起来其真实身份应该是勇者之父，汗），自此 DQ 的主角开始向平民化发展，不再是以前一出来就是拥有高贵勇者血统的人。

故事从主角小时候讲起，描写了父亲对主角的深爱，毕安卡与主角青梅竹马的感情，为之后的故事埋下伏笔。后来父亲被魔物杀害，主角被当作奴隶囚禁了十年，逃出以后为了完成父亲的遗愿而开始冒险，寻找天空之勇者解救母亲，其间经历了恋爱、结婚、生子等所有人生大事，最后却发现一直在寻找的天空之勇者竟然就是自己的孩子。游戏的最后，在打败了大魔王后，主角一家历尽磨难后终于幸福地团聚了，而在天国的父母也欣慰地看到了这一切……



DQ5 在勇者系列中算是一个异色作品，一定程度上弱化了冒险、探索等传统要素，而强化了对剧情的描写，细致地刻画主角从小到大一生的经历，犹如观看一部浪漫宏伟的英雄传记。游戏里加入了很多演出性质非常强的情节，最著名的几个场景当数婚礼、加冕、石化等，为 DQ5 的剧情而感动的玩家不在少数（笔者认为与《最终幻想Ⅵ》不相上下）。不过也有些玩家认为这些表演性的强制情节偏离了勇者冒险的本质，对此持完全相反的看法。

虽然 DQ5 的平台是更为先进的超任主机，但画面、音乐等外在表现却比 FC 提高了







不是很多，比起在超任上有质的变化的《最终幻想》，DQ 显得有点跟不上潮流了。四代中新出现的马车、AI 等系统仍然保留，但时战斗时回复二代，最多只能同时出场三人（不知道这是出于什么考虑），职业系统几乎消失，在各个角色身上根本看不到一点职业色彩。游戏中最引人瞩目的新系统是可以使怪物成为同伴，当然不是游戏中所有出现的怪物都能够收得，而且敌方 BOSS 也是绝对不能成为同伴的，可收得的怪物中既有著名的菜鸟蛋级怪物史莱姆，也有史莱姆骑士等强力伙伴，更有金属史莱姆等超劲爆的帮手。怪物们都有各自的特殊技能和等级上限，有的还能够装备专用的武器和防具。这个怪物同伴系统是 DQ5 中最富魅力的地方，很多玩家为了收集齐所有怪物而孜孜不倦地在世界各地漫游（DQ 中毒又一症状：浪游症），更有 BT 的玩家以全员怪物的组队去攻打最终大魔王（大魔王：哇噻，窝里反了！）。这个系统也成为了后来 GB 版《勇者斗恶龙怪物篇》的发轫，熟悉 DQM 的玩家可以发现游戏中的很多音乐和怪物形象与 DQ5 非常相像。

前作中出现的 CASINO 赌场又有了新的项目，最有趣的莫过于史莱姆赛跑了，看着那些可爱的小动物们喘着粗气一点一点地往前挪，再配以滑稽的音乐，真是非常爆笑。另外在赌场还有一些小秘技可以利用，像复位游戏后就有 90% 的几率赌史莱姆 1-2 组合获胜。赌场的奖励品中有最强的金属史莱姆王剑和金属史莱姆王盾。

DQ5 的最终 BOSS 只有一次变身，

似乎比较的弱，而且在第一形态时还会召唤小杂兵来帮忙，真是没有 BOSS 的骨气（想想他们也挺惨，小杂兵打不过勇者可以逃跑，而 BOSS 则只能硬着头皮去迎接必败的命运）。系列传统的隐藏迷宫和隐藏 BOSS 其实是从本作才开始出现的，绝对是个绝佳的创意，让我们这些崇尚勇者无敌的练级狂有了更加挑战自我（虐待自我？）的机会，后来也被诸多 RPG 效仿。在打败最终 BOSS 看完结局画面后按 RESET 键复位，然后读取通关前的记录，走到最后迷宫恶魔山脉山洞入口，再向下走入有毒的沼泽地就会进入隐藏迷宫，里面的门需要用最后之钥才能打开，在迷宫的最底层就是隐藏大魔王——四代中的地狱王埃斯塔克，虽然没有变身的本领但实力远超最终 BOSS（唔，看来被四代勇者打败后数百年的潜心修炼还是有一定成果的，笑）。



在本作中把飞行工具做了一点小小的改变，共有三种。最初得到的飞行工具是飞毯，只能在平原上飞行，不能够穿越高山、丘陵、森林等地形；后来进入天空城后就可以操纵天空城飞行，但速度比较慢，也不能任意起降；得到天空之铃后就能够随时召唤龙神，能在全世界任意驰骋。

勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地（DRAGON QUEST Ⅵ 幻の大地）

发售日：1995 年 12 月 9 日 平台：SFC 销量：约 320 万

本作与 1992 年的第五作相隔了三年之久，从此作开始 DQ 系列的脚步就逐渐慢了下来，ENIX“十年磨一剑”的说法由此而来。这一时期 PS、SS 等次世代主机崭露头角，也正是超任最辉煌的黄金时期，优秀的游戏作品不断涌现，而大作 RPG 更是不计其数，比如《最终幻想Ⅵ》、《浪漫传说 3》、《圣剑传说 3》、《时空之旅》等等，这些画质出众、内容创新的新贵 RPG 给了有“国民 RPG”称号的勇者系列以相当大的压力。ENIX 对本作也是不敢掉以轻心，调集精干人力精雕细琢，力争超过之前发售的其他优秀 RPG（特别是由崛井雄二、坂口博信、鸟山明三巨头联手开发的“天碟”作品、第一部 32M 的 RPG——《时空之旅》）。游戏的开发途中还曾经使用超任的卫星系统向各地玩家播放游戏的片断，并根据玩家的反馈信息对游戏进行调整。DQ6 如期发售之后仍然获得了极大的成功，但略微显现出了一丝衰退的迹象，热度已经不如以往，《FAMI 通》评分是系列

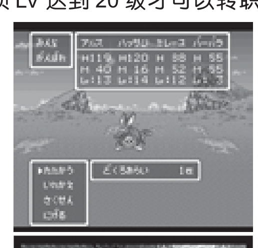


中最低的，只有 33 分（复刻作品不算）。

本作是天空三部曲的完结，与 DQ3 一样又是系列的前传，讲述了天空装备、天空勇者的起源。角色设计是历代中最出色的，完全是《龙珠》的翻版，主角是成年的悟饭，芭芭拉是布尔玛，汉森是人造人 16 号，米蕾尤是萨博……。游戏中的世界异常庞大，分为梦之世界、现实世界，另外加上大魔王居住的魔界，共三个地图可供冒险，而且梦、现实两个表里世界之间有种奇妙的联系，会相互影响。故事结构上也颇有新意，焦点就在“幻”上，游戏一开始主角们就要挑战大魔王，随后要在梦幻与现实、过去与现在之间穿梭，逐渐驱散迷雾找回自己的真实身份。交通工具上传统的船、与飞毯类似的飞行床和飞天工具（这回是飞天马车）依然存在，还多了一个道具“人鱼竖琴”，使用后船会被大气泡包住，就可以潜入到海里探索美丽神奇的海底世界，又进一步扩大了 DQ 的冒险空间。

《勇者斗恶龙Ⅵ》32M 的大容量堪称 RPG 的王者，画面比 DQ5 提升了很多，对城堡、村庄的刻画尤其精细，在使用飞天马车的时候还有 3D 俯视效果，总算是有点大作应该的样子了（但和锐意求新的 SQUARE 相比还是差得太多）。画面强化的重点是战斗，战斗场景变成了全屏，而且有了美丽的背景，依据时间、地点的不同背景也会变化；在角色们使用咒文、特技攻击时可以看到非常华丽的效果，特别是高级咒文、火焰、冰冻的表现十分漂亮；最大的进步是在主观视角下看到的怪物们第一次动了起来，战斗时不是只对着静止的图片 YY 了（汗），可以看到鲜活的动作。BOSS 的动作尤其丰富，一招一式都透着凶狠毒辣，尤其是最终 BOSS，有两段变身，实力相当强大，其攻击方式借助动画效果有极大的威慑力。这些进化使得 DQ 的战斗乐趣进一步增强，投入度增加了很多。

三代的职业系统在做出了很大的进化后再现江湖。角色们一开始都是无职业状态，就连主角也是如此（与 DQ3 主角一开始就是勇者不同）。在 DQ3 的战士、武斗家、魔法师、僧侣、商人、贤者的基础上加入了很多新的职业，比如舞蹈家、战斗专家、圣骑士、超级明星等，还有两个特殊的怪物职业龙和金属史莱姆，全部共有十八种。《勇者斗恶龙》的标志——“勇者”作为一种究极职业出现，不再是天赋的资质，任何人只要经过努力都可以成长为拯救世界勇者（量产化了……）。与三代必须 LV 达到 20 级才可以转职不同，玩家可以在德玛神殿中自由变化自己的职业，而且转职的时候 LV 不下降，能力也不会有减半的损







失，只是根据职业特性对能力参数做适当的修正。职业有基本职业和高级职业之分，引入了职业熟练度的概念，用星来表示，每个职业最高为八星，当多个基本职业练满后才能转职为更高级的职业。职业熟练度随战斗次数而增加，不同职业的不同等级需要不同的战斗次数，而且打较弱的敌人不能够提高职业熟练度，这造就了勇者中除了赚经验练级外又一个需要修炼的系统，练级狂的又一个天堂（或者是地狱？）诞生了。

随着多种职业的引入特技也出现了，原本系列中咒文的重要地位有所下降，变成了众多特技中普通的一类。特技可以分为战斗特技、回复特技和辅助特技等类型，使得物理攻击系的职业不再单纯地只有刀砍剑刺一种攻击方式，可以用各种乱七八糟的特殊技能攻击或者辅助，比如正拳突击、足刃蹴、不可思议舞蹈……战斗的过程变得更加丰富多彩，避免了以前只有物理、咒文的简单战斗模式。

继承自 DQ5 的怪物同伴系统略有变化，怪物被打倒后不会自动地成为同伴，需要我方中有“魔物使”职业的队员，而且收得怪物的几率受职业的熟练度和“魔物使”职业队员数量的影响，熟练度越高、魔物使越多，捉到怪物的可能性就越大。前几代 DQ 中在游戏开始时确定名字后就不能够再变动了，要一直用到最后，DQ6 改变了这个设定，添加了一个改名的新系统，在海底世界中有一个司职改名的神官，与他对话就可以随意变动角色的名字。比较搞笑的是名字不能乱改，如果玩家取个类似“ああああ”的怪名字的话天神会发怒，并处以数额不菲的罚金。传统的道具保管所消失，只剩下银行专门用于存储金钱。借鉴其他RPG引入了“大口袋”，可以装下所有的道具并随身携带，方便了长途旅行冒险，不过在购买道具的时候还是只能一个一个地买，很是麻烦。CASINO 赌场变成了专门的史莱姆竞技场，里面是有关史莱姆的各种竞技项目，另外还多出了一个选美大赛，评比角色的帅气度，最终胜出后就会得到珍贵的道具贤者之石。

DQ6 的隐藏迷宫出现条件比较特别，并不是穿机后就能直接进入，必须要练满十八种职业。正常进行游戏只能修得十六种人类职业外加一个龙职业，最后的金属史莱姆职业需要捕获金属史莱姆，或者在根据通关动画的提示得到“金属史莱姆之悟”的道具进行转职。练满十八种职业后德玛神殿地下的十八盏灯就会点亮，出现隐藏的迷宫入口，里面的怪物都是 BOSS 级别的（经常会遇到数个姆多同时出现），最后等待我们的就是在梦之世界中被召唤出来的大魔王 DarkDream，虽然样子不那么恐怖也不会变身，实力却远在最终 BOSS 之上（好像是废话……）。如果你能够在 20 回合内战胜他，那么他就会帮你去打最终 BOSS。



火炎纹章外传赏析

FC 中文名称 火炎纹章外传
英文名称 FIRE EMBLEM GAIDEN
NINTENDO◆日版◆SRPG
◆1992年3月14日



前篇



《火炎之纹章外传》于1992年3月14日诞生在任天堂发家主机红白机（FC）上，实际引入国内的时间比它的前作《暗黑龙与光之剑》来得早，在引入后被译名为《圣火徽章外传》，最初的反响并不热烈，随着其在FC游戏中出类拔粹的精美人设、优美的音乐以及博大精深的系统被玩家们慢慢感受到后，国内便刮起了一股不小的风潮，其也成为了当时市场上最炙手可热的一款软件。因此也就成为了影响中国玩家最深的两款“《纹章》系列”作品之一（另一款为96年发售的《火炎之纹章圣战系谱》）。相信因为喜欢这两作进而成为“纹章饭”的玩家不在少数吧。同时本作也被许多玩家评选为FC上最耐玩的游戏。时至今日，仍然有不少朋友在从各个方面来对该游戏进行研究，比如追求全队整体战斗力最高的凹点攻略，追求所有关卡只打一遍不反复练级便通关的一遍攻略，追求最短流程的极限通关攻略，男女主角单人通关攻略，最近也有玩友提出可以搞个全队战斗力最低通关攻略，等等。总之，这款经典作品的各类BT玩法可谓层出不穷，有待大家去发掘。

巴伦西亚大陆战争史

作为“《纹章》系列”第一作《火炎之纹章 暗黑龙与光之剑》外传性质的作品，本作的故事与前作发生在同一个世界，只是舞台从前作的阿卡尼亚（AKANEIA）大陆转移到了巴伦西亚（BARENSIA）大陆，这也就说明了为什么前作中的天马三姐妹等角色以及圣剑法鲁西昂，圣枪古拉迪乌斯这样的武器会出现在本作中。在很久很久以前，巴伦西亚大陆有两种面貌，据说是创造大陆的两位神所决定的命运。优雅美丽，希望同大自然共同存在的大地女神ミラ，以及只相信力量和欲望才是人类生存之道的邪神ド-マ，两种力量长期以来一直进行着激烈的争斗，大陆也随之被分成了南北两部分。北方是骑士之国的里柯尔（RIGEL）王国由ド-マ所控制，南边是文化之国的索非亚（SOFIA）王国为ミラ所管辖。两位神灵在签定了互不侵犯的和平条约后，两个国家便在不受战乱困绕的情况下逐步发展起来。但是好景不长，习惯和平生活的索非亚人民忘记了ミラ神的教旨，他们逐渐堕落，收获的丰富农产品不提供给北方的里柯尔王国却弃之于地上。连年欠收的里柯尔人民只有挨饿和受冻，惨不忍睹。而索非亚人民对这一切只是给予讥笑。终于，忍无可忍的里柯尔王开始出兵攻打索非亚，对兵力微弱的索非亚来说，这样的进攻可以说是足以致命的。大陆上的战火迅速蔓延，里柯尔王在邪神ド-マ的唆使下封闭了ミラ神殿，索非亚首都守城宰相德塞叛变投敌，赶走老骑士麦先并残酷镇压民众的反

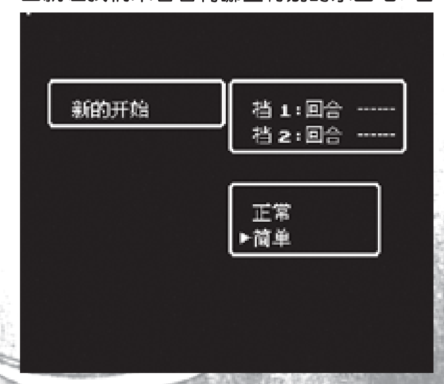
抗，这一切都让索非亚王国的形势岌岌可危。乱世出英雄，现在自然就轮到我们的主人公阿鲁姆（ALM）出场了（PS：这里插句话，当年买 FC 卡的各位老玩家肯定都还记得随卡附送的那本小册子吧，上面把主人公的名字翻译成雅木，至今都还有很多朋友非常喜欢这样称呼主角）。

居住在巴伦西亚最南部的ラム村，时年 16 岁的阿鲁姆自幼便接受麦先的严格指导，苦练剑术，现在已经是武艺精湛了。在解放军领袖鲁卡的苦苦哀求麦先加入未果的情况下，替代麦先成为了解放军的新领袖，带领村中的一帮年轻人格雷、罗宾、克利夫踏上了解放索非亚的征程，并于一路上招收了希尔克、克蕾雅、克雷贝、福尔斯、派森等各种职业的同伴。与此同时，在巴伦西亚大陆以东，海上最大的岛屿诺梵岛上的修道院里，决定调查ミラ神力消失原因的神官赛莉卡（SELICA）也带着博伊、梅、洁妮三位同伴出发了。在旅途中将赛巴、巴鲁博、雷奥、卡姆伊等人收编后，一行人抵达了索非亚城，此时城里的民众正因为一位年轻人从奸相德塞的手中夺回了索非亚城而欢呼，而当赛莉卡看到那年轻人时，简直不敢相信竟然是他——青梅竹马的阿鲁姆。两人在短暂的交流后，自告奋勇要决战里柯尔王的阿鲁姆与前往ミラ神殿查看究竟的赛莉卡又走上了不同的道路。同年，阿鲁姆军攻入里柯尔王国首都里柯尔城，在与里柯尔王的决战中，无论阿鲁姆如何攻击里柯尔王，他都不还手，这使阿鲁姆极为疑惑。在里柯尔王鲁德鲁夫被击败后，他留下遗言：阿鲁姆，你已经很了不起了，当年把你交给麦先看来真的没有错。你已经发觉了吧，你真正的名字是阿鲁巴因·阿鲁姆·鲁德鲁夫（アルバイン·アルム·ルドルフ），我唯一的儿子。唔……现在已经太晚了。阿鲁姆，我最后还有一个要求，用封印着ミラ神的圣剑法鲁西昂（ファルシオン）去打倒邪神ド-マ吧！最终阿鲁姆拿到圣剑并与赛莉卡在ド-マ祭坛合流，最终依靠法鲁西昂的强大力量战胜了ド-マ。好吧……勇者阿鲁姆啊，我把一切都托付给你，你继承我们兄妹的意志去统治这块大陆……带着ド-マ的力量和ミラ的爱去指引人们正确的道路吧，不要再犯我们曾经犯过的错误了，不要再来打搅我们了……ド-マ神如是说。战争结束了，阿鲁姆成为新生国家巴伦西亚王国的首任国王，赛莉卡成为初代王妃，美丽而富有传奇色彩的故事到此也就告一段落了……



特色大解析

可以说情节上本作并未摆脱老套的王子复仇记的形式，但在系统上，外传与本系列的其他作品相比却有很多的不同之处了，下面就让我们来看看有哪些特别的东西吧。首



先便是在新游戏时对游戏模式的选择，最初开始，在读取进度的界面、按住选择钮+开始钮不放再按A，就可以选择EASY或NORMAL，选EASY模式的话游戏中得到的经验值为NORMAL下的两倍，并且阿鲁姆和赛莉卡两军不用通过商人就能实现武器的交换，可谓非常方便。经常看到很多朋友抱怨在模拟器上选不出EASY，那就需要注意了，一定是你的键盘不支持多键同时输入，建议你还是配置一个游戏手柄吧。EASY模式的设定被《多拉基亚776》的精英模式所继承，但估计776那个精英模式也基本没多少人愿意用的，没拿到加成长率的圣战士之书前就让大部分人等级大长，这多少会降低全队的战斗力。接着便是外传中两线作战的系统，不论是索非亚城赛莉卡与阿鲁姆两人的短暂相会和命运安排的分离带给人的遗憾，还是终章两部队合流战邪神ド-マ带来的震撼，相信玩家们都是记忆深刻的吧。不知道为什么，任天堂在SFC上的几作中不再采用此种设定。倒是加贺的公司在2001年发售的《泪指轮物语》(TRS) 中重新采用了两线作战的设定，其间已相隔了9年，且第一主角琉蓝方在地图上的自由度无法与霍姆滋方相提并论。04年10月7日发卖的《圣魔之光石》号称也是男女双主角的两线系统，但实际玩到后感觉自由度显然没有外传和TRS的双线系统来得高。

另外便是所有能力值统一为40的高上限 (HP上限为52)。辅之以无限练级的山洞墓地等的存在，再加上装备天使戒指升级时获得能力点数翻倍的特性，配合测试出的成长组合以及转职时能力点数的修正，如何把人物凹到极限强度也成为了非常热门的话题。经过研究，不算狮子头加点，阿鲁姆方所收总共16人的最强战斗力为2776点，赛莉卡方所收总共15人的最强战斗力为2626点 (HP和魔防的点数并不算在人物强度中)。在最近发售的《火炎纹章》系列15周年纪念



作《苍炎之轨迹》中，人物能力值的高上限又有了抬头的趋势，白龙的力上限甚至达到了45，而且所有人物运的上限也恢复到了外传时代40的设定。在外传中还拥有一类可以无限转职的角色，那就是佣兵系角色。村民->佣兵->剑士->魔战士->村民，如果角色的职业处于这个循环中，就可以按这条线一直转职业下去，直到将该角色的HP、攻、技、速、运、防都加满，尤其是赛利卡方佣兵系角色众多，在4章迷幻森林右下部打黄金丧尸，可以练得很快。这样也方便了很多对等级和能力都很看中的玩家。既然说到了这点上，不得不提的还有一点就是村民转职时的多个职业选择，这个设定相当经典，可以让人多次游戏搭配不同的职业来组合队伍。也许任天堂也想让这种设定回归，在《圣魔之光石》中转职时对高级职业二择一的设定可以看成是对这个设定的精简。





正统的“《纹章》系列”武器拥有耐久度可以说是其区别于其它 SRPG 的一大特色。而外传中的武器都是可以无限次使用的，这样虽然不合理，但也省去了修理的烦恼，增加了砍杀的快感。由于这样的设定本作自然也没有了其它几作中存在的类似修理杖和修理屋，道具屋、武器屋、隐藏商店、斗技场等与武器买卖和金钱相关的设定。值得一提的是在《苍炎之轨迹》中也同样没有了隐藏商店和斗技场的设定，这或许会成为该系列以后发展的方向，但我个人认为这样显然降低了游戏的乐趣。没有了金钱的设定自然也没有了在系列其他作品中大活跃的盗贼角色。说到武器，不得不提的便是本作取消金钱设定后丰富多彩的武器入手方式了。1、打死敌人得到，想必当年研究如何在索非亚城打倒德

塞拿到第一块龙盾的玩家不在少数吧，其成就感是不言而喻的；2、收得同伴时同伴自带；3、开宝箱取得，这个大家都还记得魔导戒指和圣枪古拉迪乌斯入手所走的秘道吧；4、打死敌人后随机得到，最牵动人心的话题永远是太阳、月光、流星三枪的取得，根据多次游戏得出的结论，三枪出现的概率依次为月光 > 太阳 > 流星，但目前仍然无法知道具体的概率是多少。现在让我们来看看到底打死哪些敌人有机会得到隐藏武器，眼球怪（ビグル）——太阳枪、魔神（まじん）——月光枪、石像鬼（ガ-ゴイル）——流星枪、骷髅（スケルトン）——黑暗剑、魔女（まじょ）——勇者剑、尸龙（D ゾンビ）——龙盾、海贼（とうぞく）——天使戒指、丧尸（ゾンビ）——钢盾。据研究，一次游戏过程中最多只能打出 7 件隐藏武器，所以必须有所取舍，相信隐藏武器这个设定也是很多玩家持续不断多次游戏的原因，TRS 中也同样存在类似的设定。大家都知道“《纹章》系列”中除了魔法外的冷兵器是以剑、枪、斧、弓四大系统武器为主的，且大多数作品中存在剑克斧、斧克枪、枪克剑的设定，斧系武器由于重量高，在重视命中、回避和追击的本系列中一直被大家视为最差的系统武器。本作干脆直接取消了这系武器，并设定我方无使用斧系武器的角色。在彻底摒弃斧系的同时，外传对弓系角色的加强是有目共睹的，弓系不仅拥有 3 格的射程，彻底可以吃法师的距离，更可以近身作战时攻击和反击（加贺的新作《BERWICK SAGA》中恢复了这样的设定），转为高级职业弓骑士或者装备特殊弓时还能具有 5 格的射程（造成很多人都喜欢将自己的村民全部转为弓手）。配合弓骑士的高移动力，如果装备上一枚速度戒指的话，几乎就能控制整个战场，这个简直是赖啊，相对合理一点的就是速度戒指（はやさのゆびわ）只有一枚。枪系和剑系由于传说中的三枪、圣枪古拉迪乌斯和圣剑法鲁西昂、黑暗剑等武器的存在，虽然在射程上输给弓系列，但和弓系最高只加 7 点攻击力的银弓比起来破坏力上还是要强上不少，这也算是对平衡的一点修正吧。

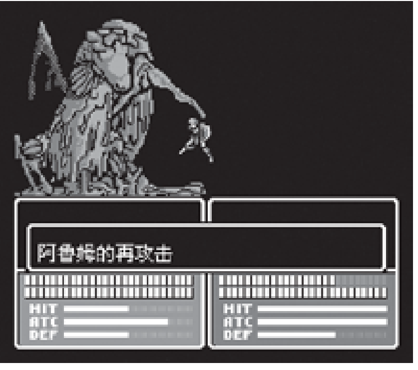
说完了冷兵器，我们再来关注一下魔法系。先看看黑魔法，由于外传中角色的魔防值不能成长只能靠职业和道具来补正，比如全游戏最高的魔防便是克利夫（初期值 8）+ 转职为魔战士（15）+ 装备龙盾（13）= 魔防（36），这让不少魔防初期值高的角色比较吃香得到重用，同时队伍中的魔法系角色也成为打击敌人，特别是 BOSS 的中坚力量（法师的移动不足可以靠魔导戒指来补射程），而且还存在诸神的黄昏（ライナロック）这种攻击力 +24 的超强力魔法，不得不说法师就是队伍中最强大的进攻力量，黑魔法中的吸星（リザイア）也是除圣剑法鲁西昂外唯一可以杀死最终 BOSS 的东东。还有一点心得就是该把克利夫转为贤者，这家伙可以



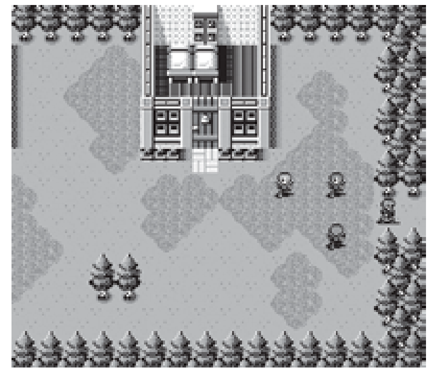
掌握 6 种魔法，绝对比其他村民们要好很多。再来看看白魔法，无论回复、支援、除魔、传送、召唤都是战场上必不可少的，特别是传送和除魔更是让后期的战斗轻松了不少，而且白魔法的主要使用职业圣女（せいじょ）对周围同伴每回合具有加 HP 的效果，非常实用，《苍炎之轨迹》中リュシオン的空之祝福特技就是根据这个设定来的。虽然魔法系很强大，但由于无魔法书和杖的设定，而且不像其他 RPG 有 MP 的概念，外传中使用魔法后会按魔法的强度等级扣除角色的 HP，相信不少玩家都有过自己的法师系角色使用强力魔法后被敌人围殴致死的经历……所以魔法还是要慎用。值得一提的是男主角阿鲁姆转职后可以使用剑和弓两系武器，女主角赛莉卡、转职后的尤蒂和梅可使用剑和魔法，这些都是非常好用的角色。系统上还有一大特色就是拥有众多的辅助道具，其中盾牌和戒指的种类及数量是系列其他作品无法比拟的。在拥有如此多的武器和防具的同时系统规定每人只能装备一项物品战斗，这个也是最让人不满的设定了，如果能够搭配多种武器的话，说得夸张点，这个游戏的乐趣会翻倍的。如果单从难度来看，虽然没有特技的存在，有前面说的那些因素足够让敌人在我军面前显得很弱了，就算在这样低的难度下，某些关卡甚至还能选择撤退（这又为凹宝提供了方便），一些关卡在规定回合数内没有 CLEAR 的话还会强制撤退，让你反复取得经验值，这也让外传背上了系列中难度最低之名。最后说一个，也是我最欣赏外传的地方，这个游戏和系列其他作品比起来无疑具有更强的 RPG 要素。迷宫如第 4 章赛莉卡方的迷幻森林，第 5 章阿鲁姆方的ド - マ神殿都曾经困住过不少玩家吧。秘道寻宝，如圣盾、银盾的二选一，某魔导戒指的取得，还有个人认为最强枪的圣枪古拉迪乌斯的取得，村庄寻宝收得同伴等，这些倒是和我非常喜欢的另一个 SRPG 系列——《光明力量》非常相近。

隐藏的秘密

接着让我们看看外传中有多少隐藏秘密。除了前面提到的选 EASY 模式外，在标题字幕播放中输入上下左右上的指令还可进入音乐欣赏模式。使用回复魔法（リカバ -）让我方伙伴回复时连按 A 钮，如果时间抓得好就可以再回复一次，但是时间的配合很难，最好是加速连续按键。和系列其他作品一样，天马三姐妹パオラ、カチュア、エスト围住



敌人后可发动绝对必杀的三角攻击。在最终战中，将阿鲁姆和赛莉卡两主角相邻靠在一起，阿鲁姆会被激起斗志，在战斗中攻击力 +5，并且必杀率大大提升（注意，并不是很多人说的必杀率 100%），这个也可以看作是系列中支援系统的雏形。月光枪的特效就是无视对手的地形效果，只要发动攻击，系统便判定强制命中，利用这个特性把月光放在任何角色的身上（即使不能装备枪系武器的角色），那么这个角色发动的攻击就会强制命中，最实用的就是让圣女持月光将原本只有 50% 命中率的吸星提高到必中来使用。同样的道理，也可以通过把最高必杀率的武器流星枪带在身上来提高角色的必杀率，只是在外传中，实际必杀率 =[（技 + 运）/2+ 装备武器的必杀率]/2，这使得实际增加的必杀率只有 25%，效果不算太明显。



游戏刚开始，阿鲁姆先和鲁卡对话后再和麦先对话，不要移动，存档，重启，再开。鲁卡和村民们的位置就会保持原样而不发生变化，堵住村子入口的就不是格雷而是鲁卡了。这样，就算不让格雷加入，也能离开村庄将游戏进行下去。那么在第2章的最后让赛莉卡到ラム村去，即可让未加入阿鲁姆军的格雷、罗宾和克利夫加入赛莉卡军，类似的在第1章某些同伴不收的话都可以在第2章末使他们成为2队的人。如此，让克蕾雅加入赛莉卡军即可达成第2队佣有4天马的梦幻阵容。其实，除了这个方法，还有另一种方法可实现两军的人员交换，首先把队中想换的人物故意死掉，之后移动另外一队使用复活狮子头让他活过来就行了。但是复活狮子头有数量和复活次数限制，所以人数上要注意。

尾声

因为非常喜欢这部作品，我曾经想通过转换将其烧录到 GBA 烧录卡上随身玩，可惜不管日文版还是英文版，即使利用最新版的 pocketnes 将其烧录出来，虽然能运行，但字体完全是乱码。而中文版的外传则是模拟器和 ROM 一体无法分割，更是残念，不得不静等转换软件的更新了，我甚至奢望任天堂能在 GBA 或者 NDS 上复刻这部作品。无论怎么看外传在系列中都是一部另类的作品。本作的《FAMI 通》评分为 28 分，比前作的 26 分算是小有进步，但比起系列最高分的两部作品《纹章之迷》和《封印之剑》的 36 分还是有明显的差距，其在日本的影响力也远不如这两部作品来得高，但外传在我们国内的人气丝毫不输于系列的其他作品，甚至有同人创作了 PC 重制版。不管怎么说，这是一部当初能让日本的纹章迷开始组织化的作品。其中一些独到的设定在“《纹章》系列”的后续作品中仍存在着深远的影响。时至今日，十几年前和朋友们一起鏖战外传搞研究的情景仍不时在脑海中浮现，不得不感慨时光的流逝是如此的快。其实我很早就想写一些关于外传的东西，但是一直没有机会，谨借这次 EZ 杂志搞老游戏赏析的机会抛出此拙文。如果大家在玩“《纹章》系列”游戏中遇到什么困难或者有些什么新奇的想法，欢迎登陆我们的论坛 http://bbs.fireemblem.net，相信你的问题一定会得到圆满的解答，这里是纹章爱好者们的家。



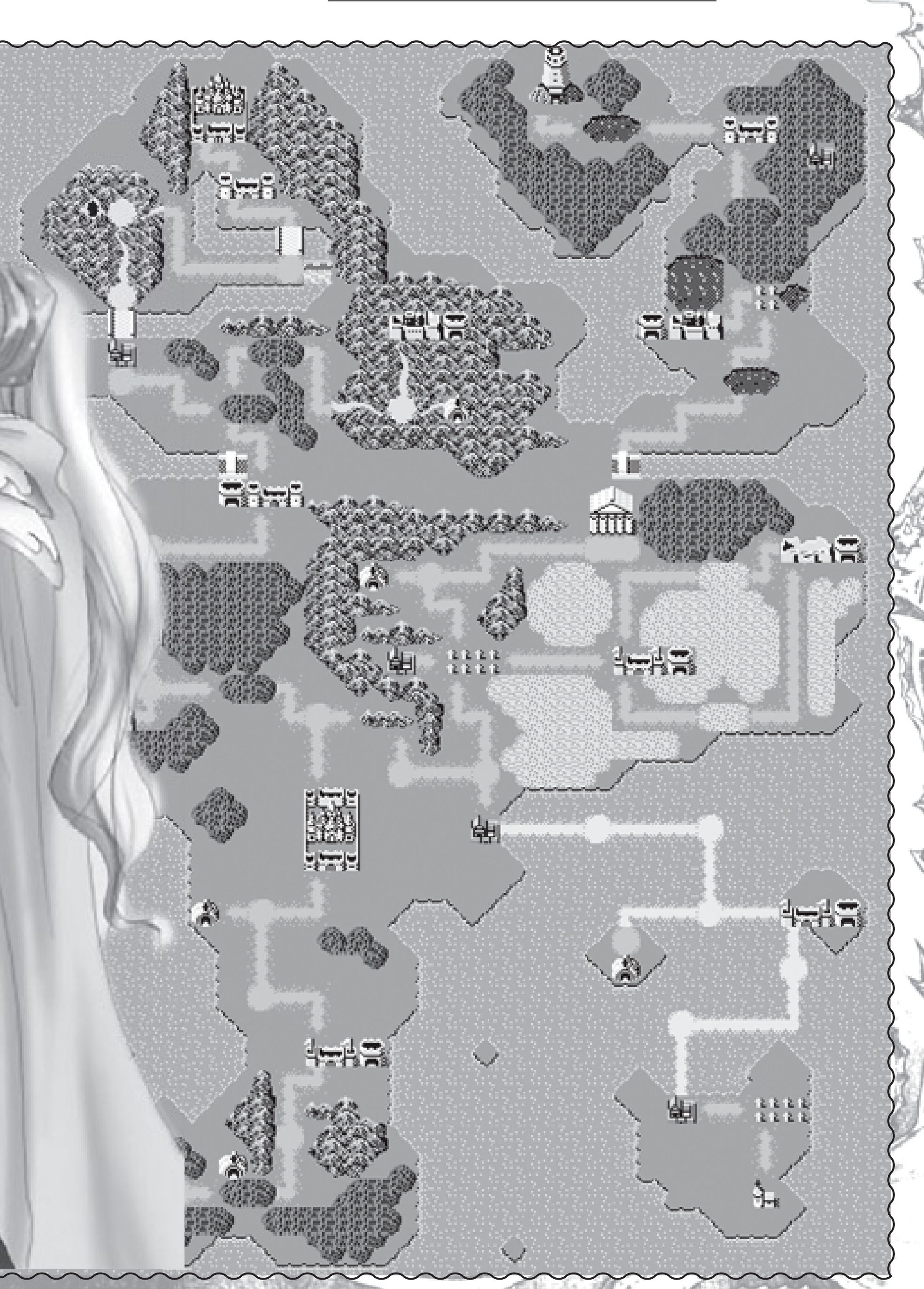
我军全同伴

注：赛莉卡方莎尼亚和迪恩只能二选一

阿鲁姆方

赛莉卡方

大陆全地图



土豆/文
cotolo/栏目编辑

任天堂 转型中的百年老铺 Nintendo

商场如战场，尤其是在游戏这个竞争早已白热化的行业中。任天堂作为一个老牌企业，能屹立百年而不倒，不得不说是一个奇迹。从纸牌生产厂商到游戏厂商，再从游戏厂商到建立庞大游戏帝国，任天堂经历了数次转型，在艰难中求生存。而任天堂所制造的游戏产品不仅风靡全球，更影响了几代人，形成了一种传承文化。



现代感十足的任天堂新主机REVOLUTION
GBA的兼容主机GBM

2005年5月的E3大展无疑是全世界游戏迷共同的节日。继微软的XBOX 360、索尼的PS3公布后，任天堂也发布了下一代电视游戏主机REVOLUTION（革命）和新GBA兼容掌机GAMEBOY MICRO（GBM）。现代感十足的REVOLUTION、轻薄小巧的GBM，如此充满时尚感的机器竟然出自以守旧而著称的任天堂。我们惊讶于任天堂对潮流把握的同时，更深刻感受到这家已有百年历史的老铺正在努力学习对手的先进理念，进行又一次转型。

PART 1 成也电视游戏，败也电视游戏

挣脱纸牌业的束缚

任天堂（NINTENDO）的历史最早可以追溯到1889年，创办人叫山内房治郎，最初的目的是生产纸牌和花扎。日本战后的大萧条时期，喜欢花扎、纸牌等传统娱乐项目的消费者急剧减少，任天堂也面临着倒闭的危险。恰在这时，从早稻田大学法律系毕业的山内溥，放弃了从政的梦想，于1949年从爷爷手中接管祖业。谁也没有想到，这位当时只有二十几岁的年轻人能在以后创造出一个庞大的游戏帝国。

山内溥进入任天堂以后做的第一件事就是变革。他清退了公司内观念陈旧的老臣，大胆启用新人。在1947年，任天堂正式成立公司，也是在这一年，山内溥同美国的迪斯尼公司达成协议，生产米老鼠花色的纸牌。当时正值动画片《米老鼠与唐老鸭》在日本热播，因而米老鼠纸牌引发了购买狂潮，任天堂由此占领纸牌市场的大部分份额。米老鼠纸牌的成功让山内溥认识到创新的重要性，也

使他下定决心挣脱纸牌业的束缚，进入新的领域。

任天堂开始尝试生产各种不同的娱乐产品。从可以窥探别人的潜望镜到依靠男女握手产生热量来计算数据的恋爱测试仪，每一个新奇产品的投放，都会在市场上引起大的反响。但是山内溥的期望远不只如此，这时七十年代新兴的电子游戏走入了他的视野。



FC+磁碟机是当时多少人的梦幻配置

FC建立游戏霸主基业

在从美国麻省理工大学毕业的女婿荒川实的指引下，山内溥开始涉足电子游戏产业。1977年夏天，任天堂终于推出首个自行设计的电视游戏机TVGAME-6，稍后又推出了TVGAME-15。两种机器因为内含多个游戏而广受好评，于是任天堂决定在游戏业大展拳脚，由一个纸牌厂商正式转型为一个游戏厂商。

真正奠定任天堂游戏业霸主地位的是1983年7月15日发售的FAMICOM（FC）。FC是一台8BIT的电视游戏机，利用电视当显示屏，采用卡带为存储媒体，可以通过更换卡带来更换游戏。因其红白相间的造型，被玩家亲切的称为“红白机”。FC上市后立刻引发了抢购狂潮，两个月内的销量就达到了50万台。1985年，FC易名为NINTENDO GAME SYSTEM（NES）登陆美国市场，同样大受欢迎。

FC发售的时候，电视游戏市场正是雅达利（ATARI）的天下，同时市面上还有多家厂商的产品在竞争。此时的电视游戏并没有成为真正的产业，只是玩具产业的附属品而已，在消费者眼中，电视游戏机其实只是高档玩具。为了能迅速占领市场，任天堂在FC上下足了功夫。FC采用了8BIT的CPU，同时采用独立的GPU进行图像处理，性能远远超越当时市面上所有的电视游戏主机。主机的售价也很便宜，仅仅是14800日元，比TVGAME-15的15000日元还要低。如此低廉的价格，即使是小学生也有能力购买。再加上有《大金刚》、《铁板阵》等街机游戏的助阵，FC最终顺利接替雅达利，战胜其它竞争者，成为市面上最受欢迎的电视游戏主机。

传奇式的游戏软件《超级马里奥兄弟》

促使FC成功最重要的因素是游戏软件，任天堂认识到没有软件机能再好也无用武之地。雅达利正是因为大量的劣质软件导致游戏市场几近崩溃。审时度势的任天堂首先做的是提升其自身的

软件生产能力。1985 年 9 月 13 日，FC 上的《超级马里奥兄弟》发售了。游戏由一个叫宫本茂的年轻人设计，讲述的是马里奥兄弟从魔王库巴手中救出碧姬公主的故事。童话般的情节再加上良好的操作性，马里奥兄弟一下成为小朋友心目中的偶像，进而成为任天堂的代言人和游戏销量的保障。

只靠自身生产软件是远远不够的，任天堂注意吸收优秀的软件商加盟，在 1985 年，KONAMI、TAITO、ENIX 等当时的游戏名厂纷纷加入 FC 游戏开发阵营。吸取了雅达利的教训，任天堂还创立了“游戏软件许可制度”和“权利金制度”，对于第三方厂商生产的游戏，任天堂有着绝对的控制权。正是这看似霸道的制度，保护了 FC 不受劣质游戏的侵袭。在 FC 上诞生的《勇者斗恶龙》、《最终幻想》等名作，时至今日，其续作依然活跃在主流机种。随着 FC 游戏的热卖，加盟厂商都赚足了金钱，众多知名的游戏企业比如 NAMCO 等都是从这时候开始建立基业。

FC 究竟卖了多少台已无从考证，其中光是兼容机就可以用海量来形容，任天堂最后的官方数据是 6200 万台。在二十一世纪的今天，我们依旧可以看到 FC 的兼容机在市场上销售。FC 的成功缔造了一个全新的产业——电视游戏产业。任天堂成就了自己，也改变了电视游戏的未来。



MD 以及 32X 周边

SFC 续延辉煌


SFC 的机能在当时非常强劲

FC 的成功让电视游戏成为主流的娱乐方式。在利润的诱惑下，很多硬件厂商开始挑战 FC 的权威地位。雅达利推出了 ATARI 7800，世嘉则推出了 SEGA MARK III 等主机，但这些都只是昙花一现，没有对市场造成太大影响。一直到日本顶尖的技术厂商 NEC 在 1988 年推出 PC-ENGINE（PC-E），任天堂才感受到了前所未有的威胁。PC-E 采用强化型的 8BIT CPU，其上的《天外魔境》、《R-TYPE》等游戏有着不输于街机的画面。同年的 10 月 29 日，世嘉公司推出 MEGA DRIVE（MD），能做出多卷轴画面和立体声的游戏。任天堂认识到 FC 的性能已经落后人们的需求。于是在 11 月 21 日，任天堂正式公布了新主机的研发计划。

在 MD、PCE 的双重夹击下，FC 的销售却仍旧高歌猛进。凭借大量优秀的软件的支持，FC 在 1988 年到 1992 年的几年间势头依然强劲。由于任天堂到位的宣传，虽然 SFC 一再延期，消费者还是热切期盼，持币等待。1991 年 11 月 21 日，任天堂的新主机 SUPER FAMICOM（SFC）以 25000 日元的价格在日本发售。SFC 其实是一台加强版的 FC，依旧采用卡带作为媒体，但是在画面和音乐上却大幅度提升。在

设计之初，任天堂充分考虑了对手的弱点。SFC 和 MD 一样同样采用 16BIT CPU，但是却拥有 MD 因成本而舍弃的旋转、扩大、缩小等机能。声音方面采用了 PCM 音源，比 MD 的 FM 效果更逼真。

在日本市场，SFC 顺利的打败了 PCE 和 MD，仅仅两年内，SFC 的销售量就达到 864 万台。SFC 的成功除了比对手稍微优越的机能外，更重要的是游戏厂商的大力支持。1991 年 7 月 9 日，《最终幻想 IV》在 SFC 上发售，其后众多的游戏厂商将原来由 FC 的名作引渡到 SFC 上继续开发。SFC 成为任天堂游戏史上出品经典游戏最多的平台。包括“《勇者斗恶龙》系列”的5和6两作，“《最终幻想》系列”的 4、5、6 三作，还有《火焰之纹章》、《恶魔城》、《圣剑传说》等无数脍炙人口的游戏悉数在 SFC 平台上登场。游戏旺销的同时，SFC 的销量也猛增。任天堂再一次荣登电视游戏业宝座。

不过在欧美市场，世嘉公司的 MD 却凭借着《索尼克》、《蚯蚓先生》、《战斧》等大量动作类游戏站稳了脚跟。虽然在总体上，任天堂的 SFC 以 4900 万台的全球总销量占据了大部分份额。但 MD 的局部成功也让索尼、松下等觊觎电视游戏游戏市场的电子业巨头看到任天堂的铁壁并非牢不可破。

SFC 时代，任天堂依旧延续着自己苛刻的软件审核和权利金制度，所有的 SFC 游戏都需要经过任天堂的事先审核，甚至连卡带也必须交由任天堂来生产。稍有违背的厂商，任天堂便以延迟游戏发售相威胁，就连 SQUARE、NAMCO、HUDSON 这样的厂商也不得不看着任天堂的脸色过活。任天堂或许并没有感觉到，自己已犯了众怒，情势正在渐渐发生逆转。

N64 的尴尬

科技的发展，三维技术逐渐运用到游戏中。1994 年，《山脊赛车》、《VR 战士 2》等使用 3D 即时演算的街机游戏陆续登场。同年 4 月 8 日，松下的 3DO 登陆日本市场。11 月 21 日，世嘉的 SEGA SATURN（SS，世嘉土星）发售，12 月 3 日，索尼发售 PLAY STATION（PS，索尼游戏站），次时代主机大战正式拉开序幕。

SS 和 PS 采用了 32BIT 的 CPU，将 CD-ROM 作为游戏媒体。两台机器除了在二维画面和音响效果上大大超越 SFC 外，更具有三维演算机能。任天堂并非对技术的发展趋势毫无察觉。早在 1993 年，任天堂曾秘密和索尼合作开发基于 SFC 的 CD-ROM 游戏机—PSX。后来，任天堂发现索尼合作的真实目的是为了取代自己，故单方面中止和约。与索尼的分道扬镳，该主机的研发也宣告流产。

为了应对次时代主机的进攻，任天堂除在 SFC 推出诸多精品游戏外，更推出了搭载 SFX 芯片的《星级火狐》等 3D 游戏。但就算在卡带中加入了特殊芯片，依旧掩盖不住 SFC 机能上的弱势。这些 3D 游戏的建

N64 具有强大的三维机能



模简单，多边形数目少得可怜，玩家只能看到几个方块在移动，画面效果根本无法和 SS、PS 同时期的游戏相竞争。于是，1995 年的 CES 冬季展会上，任天堂公布了下一代主机“ULTRA 64”（后来正式定名为 NINTENDO 64）的主机规格，但一直到 1996 年 6 月 23 日，NINTENDO 64（N64）登场。N64 出世的时候，SS 和 PS 已经发售了一年半，SFC 也到了末期，市场完全倾向于 SS、PS。N64 的延迟有两个原因，其一，SFC 持续热卖让任天堂觉得没有必要发售新游戏机；其二，N64 采用很多新技术，任天堂不得不等待整机成本的降低。N64 采用了 64BIT 的 CPU，有着比 SS、PS 更强的 3D 演算机能。但是 N64 却依旧采用了卡带为媒体。手柄是 N64 的亮点所在，独特的造型非常适合玩 3D 游戏。



SS 发售时的广告宣传语：次时代主机登场

不过由于任天堂在 SFC 时代的铁腕软件审核制度得罪了不少软件厂商，导致很多厂商已纷纷投向 SS 和 PS。索尼公司更是将 SFC 的主力厂商 ENIX 和 SQUARE 都拉到麾下。最后《最终幻想》和《勇者斗恶龙》两款原本任天堂的支柱游戏，都确定在 PS 上发售。N64 一时面临四面楚歌，陷入尴尬境地。N64 上一共只发售过 430 部游戏，虽然其中不乏《马里奥 64》、《马里奥赛车 64》等优秀软件，但 N64 最终还是以 3300 万台的全球销量落败。而索尼 PS 的销量则达到了令人震惊的 1 亿台。值得欣慰的是，虽然 N64 在日本的势头一直不好，但在欧美市场却表现强劲，《007 黄金眼》等游戏曾数周蝉联销售排行榜榜首。《塞尔达传说 64》更是凭借优异品质，获得《FAMI 通》满分 40 分的评价。这些多少为任天堂挽回了一丝颜面。

任天堂在次时代战役中的落败与其自身固步自封的陈旧观念有着莫大的关系。在 1994 年，虽然 SFC 依旧热卖，任天堂却没有感受到危机，仍旧沉浸在醉梦之中，从而让 SS 和 PS 抢占先机。在 CD-ROM 是大势的情况下，任天堂却依旧坚持采用卡带作为媒体。比起 CD-ROM，卡带不仅容量小，而且成本高、制作周期长。CD-ROM 的容量是 650MB，而 N64 卡带的最大容量是 512Mb（注：1MB=8Mb），如此低的容量，使得 N64 卡带中根本无法存放 CG 动画。在成本方面，CD-ROM 的成本只是几角钱，而采用半导体的卡带成本却高得吓人。游戏出品

较慢是最令厂商头疼的事情。一般PS的游戏光碟，厂商交给索尼后大概5-6天就可以出货，而N64的卡带却需要长达两个月的时间才能制作完毕。如果厂商游戏销量预计错误的话，将会造成巨大损失。在索尼等厂商开始注重LIGHT USER(LU)的时候，N64上的游戏仍以CORE USER(CU)为对象。严格的软件审核制度更是伤害了广大第三方厂商的感情，SFC时代积怨的爆发与N64主机的失败可以说存在着必然性。

NGC的败退

N64在市场上失意的时候，任天堂并没有在经营战略方面进行好好总结。2000年3月4日，索尼发售了PS的后继主机PLAY STATION2(PS2)，两天内，其销量就突破100万台。任天堂在2001年9月14日发售了NINTENDO GAME CUBE(NGC)，比起PS2整整晚了一年半的时间。此时PS2截止到2001月21日的销量是400万台。0对400万，NGC又在起跑线落后了。而更让人没想到的是，接续世嘉打入游戏市场的是世界电子业巨头微软公司。2001年11月15日，微软的XBOX在美国发售，任天堂又多了一个强劲的对手。

NGC的采用了IBM的GEKKO CPU，在性能方面强于PS2，但是次于XBOX。NGC使用的是直径8CM的DVD，容量可达1.5GB。NGC的外形像一个方盒，体积小巧还有一个提手。宫本茂在发布会上宣称，这个提手是为了方便小朋友随时移动主机。

由于没有得到广大第三方软件厂商的支持，NGC在发售时只有区区三款游戏，而被任天堂寄予厚望的首发软件《阳光马里奥》没有形成抢购热潮，NGC出师不利。直到《皮克敏》、《任天堂明星大乱斗DX》、《动物之森》等游戏的出现，才将NGC的销量提升。时至今日，索尼的PS2累计销量约9000万台，NGC的销量则只有2000万台左右，和XBOX相差无几。任天堂和索尼之间的差距再次拉大。此时的任天堂开始重新拉拢软件厂商，NAMCO为NGC推出了《仙乐传说》，SQUARE带来了《最终幻想 水晶》，CAPCOM甚至将看家大作《生化危机》搬到NGC上，但这一切还是阻挡不了NGC的退败。就连《生化危机0》这样的超级大作也只有区区几十万的销量，这也迫使CAPCOM的NGC游戏独占计划一再变更。

NGC的定位过于低龄化或许是一大败笔，外形设计给人感觉像儿童玩具。另外NGC不像PS2一样支持DVD播放，任天堂宣称这是为了将NGC打造为专业的游戏主机，但正是兼容DVD播放，让PS2的初期销量飞升，可以说索尼是日本DVD普及的功臣。任天堂没有认识到用户将游戏机作为家庭娱乐中心的趋势。

PART 2 掌机市场独霸风云

自 N64 以后，任天堂在家用机市场频频失意，但是在掌上游戏机市场却风景独好。从 GB 到 GBC 再到 GBA，任天堂的掌机大卖特卖，成为其产业的一道护身符。

靠 GW 起家

早在上世纪 70 年代，山内溥就想开发一种可以随时随地游玩的小型游戏机。后来横井军平设计出了 GAME & WATCH（GW），并在 1980 年的时候推出。GW 是一种平板式、带有液晶显示屏的小型游戏机。由于当时技术限制，游戏中的图像是事先印制在液晶面板上的，每台机器只能玩一个游戏。另外，GW 还有显示时间的功能，可以当作电子表。

任天堂把当时在街机上流行的《大金刚 JR》、《大力水手》等游戏都移植到 GW 上面，这很快引起了低龄玩家的注意，在销售的十一年间，共卖出了 3200 万台，给任天堂带来数亿元的丰厚利润。正是因为 GW 让任天堂积累了足够的资金，投入到 FC 的研发中去。

GW 成功的原因很简单，当时市面上的手掌游戏机，不是体积庞大，就是价格过高。而 GW 凭借着小巧的身躯和低廉的价格，再加上简单有趣的游戏，占领市场是必然的。值得一提的是，当时横井军平在《大金刚》GW 机器中，使用了创意型的十字控制键。后来，任天堂为十字键申请了专利，并且沿用到以后的主机中。



GW 是任天堂掌机开端产品

统领业界十年的 GB

GW 的性能过于单一，一台机器只能玩一个游戏，用户很快会产生厌烦感。再加上机器的技术含量不高，容易被仿冒。市场上多家厂商都在生产类似 GW 的产品，给任天堂带来了巨额损失。GW 的成功让任天堂看准了掌上游戏机是块巨大的市场空白。在 FC 成功进入电视游戏市场后，任天堂决定开发一款可更换游戏的携带型游戏机。

1989 年，横井军平设计的 GAMEBOY（GB）在日本上市了。任天堂的《马里奥兄弟》同样为 GB 保驾护航。当人们看到马里奥在小小的屏幕上跑时，惊讶之声不绝于耳。GB 拥有 8BIT CPU 以



GB 以便携性取胜

及四灰阶的黑白液晶显示屏，如此的设计给GB带来两个好处。一是极为省电，使用4节5号电池可以持续玩35小时。二是成本低廉，初期发售价仅12500日元。GB的发售也意味着任天堂成功的进行了第二次转型，大举进攻掌上游戏市场。事实证明，任天堂的决策是明智的。

同时期的掌机市场，也是兵家必争之地。但是其它厂商只是将电视游戏主机的经验照搬到掌上游戏机，而没有领略到掌上游戏的真谛。当时市场还有其它三家公司的产品共同竞争，分别是世嘉公司的GAME GEAR（GG）、雅达利的LYNX和NEC公司的PC-E GT。三款掌机都采用了彩色液晶显示屏，机能都在GB之上。其中以PC-E GT最为强劲，它实际上是掌机版的PC-E，可以直接使用HU卡游戏。高性能也意味着高成本，PC-E GT的售价竟然破天荒的达到了49800日元。最便宜的GG的售价也有19800日元，比起GB高了7000日元。最让人不可忍受的是三款掌机的电力消耗问题，彩色液晶显示屏虽然效果好，但由此带来了主机功耗的巨幅提升，三款彩色掌机的普遍游戏时间不到5小时，最少的竟然只有3小时。玩家解嘲称玩这些掌机得随身携带一大堆电池，完全失去了便携的特点。

持续游戏时间长、售价低，再加上《俄罗斯方块》、《沙迦传说》、《圣剑传说》等大作的支持，GB销售一路高歌猛进。1993年，日本地区的GB销量达到1000万台。由于GB的游戏制作费用低廉，在SFC初期，很多厂商一边靠在GB上制作软件赚钱，一边摸索SFC机能，从而完成主机硬件的过渡。

随着时间的推进，GB的机能越来越不能满足人们的需求，特别是其黑白屏幕更为人诟病。在1994年和1995年，《芝加哥论坛报》和《FAMI通》分别有记者撰文指出GB是落伍产品。1996年2月27日，一款名为《口袋妖怪》的游戏悄无声息的发售了。发售之初它并不起眼，但销量却持续上升，到年末的时候，累计销量竟然达到了100万套。这款革命性的软件以通信交换妖怪和收集妖怪等要素吸引了众多玩家。它的成功不仅让GB起死回生，更成为支撑任天堂日后业务的重要基石。



GBP更加小巧，容易携带

1996年7月21日，任天堂终于推出了GAMEBOY的升级版——GAMEBOY POCKET（GBP）。GBP采用7号电池，体积更小巧，更加方便携带。1998年4月14日，任天堂又发售了GAMEBOY LIGHT（GBL），增加了照明灯的功能，让玩家在夜间也能游戏。在GBP发售后，任天堂停止生产老款GB。无论是GBP还是GBL，机能都和GB一样。任天堂觉得GB现在的机能依然够用，只是想发售不同的产品来延续GB的寿命，丝毫没有考虑推出更强机能的手掌机。

任天堂用一款黑白屏幕的8BIT掌机统领了业界十年，不得不说是一个奇迹。在初期，GB是凭借着设计上的优势赢得市场。而在后期，GB的成功则完全依托于软件。人们购买GB的理由很简单，就是因为上面有好玩的游戏。制作有趣的游戏，正是任天堂的掌机理念。

1993-1994年间，众多厂商将重点转移到了SFC平台，对GB的软件支持日益稀少。再加上PS和SS咄咄逼人的气势，任天堂

不合时宜的VB

想开发一款具有先进理念采用32BIT CPU的新型掌机。1995年7月21日，VIRTUAL BOY（VB）携带10款软件在日本上市，售价15000日元，首发70万台。

VB是一款基于虚拟成像技术的游戏主机，采用头戴式眼镜显示图像。玩家左眼和右眼看到的画面并不相同，由此产生立体影像的视觉效果。玩过VB的人都会终身难忘，游戏世界就在眼前，玩家仿佛置身于虚拟的立体空间，那种感觉真是奇妙无比。

VB的CPU是任天堂和索尼联合开发CD-ROM版SFC机器时，向NEC定购的100万片R3000，可谓废物利用。由于当时该技术并不成熟，VB只能显示红色的影像，而且只能平置于桌面运行。游戏时间过长，用户可能还会产生晕眩的感觉。虽然VB在发售前就遭到了任天堂内部包括宫本茂等诸多员工的质疑。但任天堂还是孤注一掷，试图用新鲜的游戏感觉创造奇迹。结果，VB成为任天堂历史上最失败的主机，销量仅为几十万，游戏软件十几款。VB的惨败也让GB之父横井军平含泪离开任天堂。

VB失败于过于超前的理念，由此也让任天堂认识到，游戏主机不能一味追求先进理念，而不考虑大众的口味。


VB的理念实在过于先进

GBC顺利接班

1998年，著名的玩具厂商BANDAI的WANDER SWAN（WS）和SNK的NEOGEO POCKET（NGP）两款掌机相继发售。其中WS也是横井军平呕心沥血的一款掌机产品。横、竖都可以玩的WS有着超长的游戏时间和小巧的体积，无一不透露着横井对掌机深刻理解。WS还赢得了SQUARE、NAMCO、CAPCOM等大厂商的支持。SQUARE更是将《最终幻想》的1、2、4代作品移植到了WS上。而NGP的优势则在于可以很好的移植街机游戏，由于SNK本身就是一个街机游戏厂商，《格斗之王》、《恶狼传说》等游戏自然对玩家都有着很强吸引力。NGP可以说是台缩小版的街机。在长期被GB统治的掌机市场中，WS和NGP的出现无异于一场甘露雨，让玩家品尝到了不同的滋味。


GBC可以兼容GB的卡带



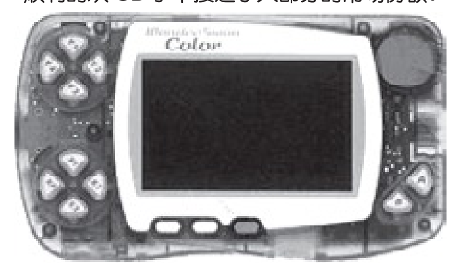
N64在电视游戏市场的频繁失利，任天堂感受到了前所未有的压力。然而“《口袋妖怪》系列”的持续热卖，却让任天堂看到了另一线曙光。1998年10月21日，任天堂的彩色手掌机GAMEBOY COLOR（GBC）在玩家的万分期待下终于发售了。GBC依旧采用

了8BIT的CPU，机能与GB相仿。但因为使用了可以在32000种颜色中同时显示56色的TFT彩色液晶显示屏，显示效果非常好。而且GBC还能向下兼容GB的卡带，保护了玩家的投资。



GBA再一次横扫掌机市场

在GBC发售后，NGP和WS也都推出了带有彩色液晶显示屏的版本，但是在GBC的压制下，新掌机的销量并不如人意。因为GBC游戏的开发成本极低，即使是销量很差的游戏也能赚取利润，于是众多厂商纷纷看中了GBC这块肥肉，纷纷给其开发游戏。与N64的门庭冷落相比，GBC上可谓大作云集。随着《口袋妖怪 金、银》、《游戏王》、《勇者斗恶龙 怪兽篇》等游戏的发售，GBC顺利的从GB手中接过了大部分的市场份额。



WS后来推出了彩色液晶显示屏版本

软件制胜的GBA

GBC其实只是任天堂的一步棋子，在GBC顺利将WS和NGP打败后。任天堂真正的GB后续掌机GAMEBOY ADVANCE（GBA）于2001年3月21日发售。该主机采用了32BIT的RISC型CPU，拥有极强的二维画面处理能力，任天堂更是宣称GBA是一台究极的二维主机。GBA依旧采用卡带作为媒体，可以向下兼容GBC和GB的卡带。GBA的显示效果同样极为出色，65000色的TFT显示屏分辨率高达240x160象素，可以同时显示32000色。其实，GBA的构架早在1998年就已经确定，任天堂之所以未发售，只是等待良机。

软件制胜的魔力，在GBA上再次体现。2002年11月21日，怪物级的软件再一次出动——《口袋妖怪 红宝石、蓝宝石》在GBA平台上推出，一口气达到了510万的惊人销量。2004年1月29日发售的《口袋妖怪 火红、叶绿》虽然是复刻GB的游戏，但销量依然达到了230万套。受到利润的诱惑，基本上所有的游戏厂商都成为GBA的座上客，连任天堂的老对头世嘉以及在SFC末期翻脸的SQUARE都跑来为GBA开发游戏。《最终幻想1+2》、《索尼克》、《洛克人ZERO》、《黄金太阳》、《恶魔城》众多游戏陆续登场……

GBA SP采用了折叠设计

GBA上一时大作云集，这也为GBA近6000万的销量作了铺垫。

2003年2月14日任天堂发售了GBA的改进机型GAMEBOY ADVANCE SP（GBA SP），该主机采用折叠设计，体积更小，还添加了前置光源，时尚的外观受到了青年人的喜爱，现在仍在全球热销。

NDS的触摸屏是最大的亮点

异质型掌机NDS

凭借PS和PS2在电视游戏市场上连续称霸的索尼觊觎掌机市场已经多有时日。2004年12月，索尼终于推出了名为PSP的手掌机。PSP采用索尼自主产权的UMD光碟存储游戏，主频333MHZ的CPU，拥有几乎相当于PS2的多边形计算能力。PSP不仅可以玩游戏，还能够听MP3音乐和看MP4的电影，更像是一台多媒体娱乐终端。索尼将PSP定位于“21世纪的WALKMAN”。为了应对索尼，任天堂在2004年11月推出新掌机NINTENDO DS（NDS），并且以15800日元的低价发售。

任天堂的低价措施再一次奏效，索尼不得不将PSP的发售价格定在19800日元，但还是比NDS高5000日元。作为掌机新手，索尼不可避免的犯下了诸多错误。PSP采用了低成本的液晶显示屏，坏点率极高。由于方向键和显示屏过近，可能导致PSP的方块键失灵。更有报道传闻玩家玩游戏时UMD光碟飞出盘仓……如此种种都给NDS制造了可乘之机。

PSP的机能十分了得

NDS的设计非常独特，采用了双显示屏的设计，下方的显示屏同时也是一个触摸屏。同时NDS还备有麦克风、无线网卡等机能。NDS的有着等同于N64的三维演算机能，但是同PSP相比仍有较大差距。

借助于NDS的触摸屏，很多游戏给人眼前一亮的感觉。在《任天狗》这个游戏里，玩家可以通过触摸屏直接和宠物交流。在《触摸！卡比》中，玩家可以用触摸笔画出卡比行进的路线。出色的创意让NDS的发售量已经突破500万台，比之PSP的300万台，任天堂再一次抢占先机。但是，NDS的前景并不乐观，因为在目前的NDS游戏中，任天堂自家作品占了半壁江山，其它厂商仍保持观望态度。

可以说，NDS是任天堂游戏理念的又一块探路石，类似当年的VB。只是相比于VB，NDS是建立在成熟技术基础上的，而且并没有摆脱传统的游戏模式，只是操作方法上有所不同。NDS并不是GBA的正式后续机种，任天堂希望NDS能够牵制索尼的PSP，以期给自己更多的时间来进行GBA下一代机种GBE的开发。

PART 3 转型中的任天堂

虽然任天堂在掌机市场仍旧独霸风云，但索尼的 PSP 后劲十足。再加上电视游戏市场微软和索尼两大巨头的步步紧逼，任天堂已经到了悬崖的边缘。在未来的战役中，无论是掌机市场还是电视游戏市场的成功与否，都将对任天堂有着至关重要的意义。

山内溥的隐退

2005 年 4 月 27 日，任天堂发布一条令业界轰动的新闻，山内溥将退任董事咨询委员。这次的退任，意味着山内溥完全从任天堂公司退出。从 1949 年到 2005 年，山内溥统治了任天堂整整 55 年的时间。

山内溥在 2002 年 5 月 31 日将社长一职让位于岩田聪，而不是先前业内盛传的自己的女婿荒川实。FC 时代的任天堂，在荒川实的领导下成功占领了美国市场。无论是从资历还是经验来说，荒川实是比岩田聪更合适的人选。山内溥之所以选择岩田聪，是不想任天堂变为家族企业，同时也希望岩田聪为任天堂带来新的变革。在 2002 年到 2005 年间，这位新首领果真没有让老山内失望，任天堂的业绩发展良好，特别是在掌机业务方面。

无可否认，任天堂电视游戏帝国的建立，山内溥功不可没。可以说没有山内溥，就没有任天堂的今天。山内溥不仅仅创造了任天堂，也改变了游戏界的历史。老山内现在已经 77 岁了，他把自己一生最辉煌的时光贡献给了任天堂。但是从 N64 开始，任天堂的保守思想和山内溥的领导也不无关系。山内溥的退任隐约预示着任天堂将要开始新一轮的变革，任天堂将会彻底从陈旧观念的桎梏中走出来。

全新主机 REVOLUTION

5 月的 E3 游戏展，微软和索尼相继公布了其下一代游戏主机 XBOX 360 和 PS3 的情况。任天堂也及时公布了 NGC 的下一代机种 REVOLUTION。REVOLUTION 大约有 3 个 DVD 盒大小，外观为长方形，非常简约且有现代感。有评论家评论 REVOLUTION 是三款新主机中外观最漂亮的，能打败以时尚闻名的索尼，任天堂在外形上下了苦功。

这次任天堂没有在机能上大作文章，只是说明 REVOLUTION 的机能将是 NGC 的 2-3 倍。这与索尼和微软在各种场合不遗余力的吹嘘新主机性能有多强大形成鲜明对比。任天堂认识到，机能是次要的，玩家真正需要的是优秀游戏，开发商需要的则是优良的设计平台。而随着机能的扩展，必然导致主机的售价高居不下。据预测，采用 CELL 处理器的



岩田亲自展示 REVOLUTION

REVOLUTION

时尚的外观让人爱不释手

PS3 将以高达 399 美元的天价发售。但 REVOLUTION 却能够凭借较低的机能保持较低的成本，从而在售价上和对手拉开距离。

在 GB 系列主机的向下兼容尝到甜头后，任天堂将 REVOLUTION 的兼容性做到了极至。REVOLUTION 将会兼容 FC、SFC、N64、NGC 等全部任天堂主机的游戏。鉴于任天堂在二十年的电视游戏生涯中积累了无数的名作，这也预示着 REVOLUTION 将会成为历史上最超值的主机之一。

REVOLUTION 将会支持无线网络，游戏媒体为 12CM 的 DVD 光盘。这一次任天堂没有和主流背道而驰，与其它两款主机保持了一致。有人说 DVD 是一种落伍的媒体，REVOLUTION 应该采用类似 PS3 的蓝光 DVD 一样的下一代光盘格式。实际上，REVOLUTION 和 XBOX 360 采用 DVD 为媒体是非常明智的。首先 DVD 可以完全胜任对游戏容量的需求；另外 DVD 的成本造价低，而要生产蓝光 DVD 则要改变现有的生产线。

最神秘的是 REVOLUTION 的手柄，在 E3 展上任天堂并没有透露关于手柄的任何消息。据任天堂透露，REVOLUTION 的手柄会有重大突破，只是为了防止竞争对手的仿效才秘而不宣。REVOLUTION 的手柄是否能像当年 N64 手柄一样给人革命性的感觉让我们拭目以待。

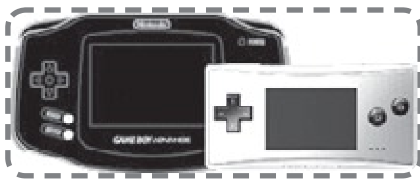
就目前的总体感觉而言，REVOLUTION 将是一款将主机、手柄、电视、网络四个要素完美融合在一起的电视游戏机，而且其设计更贴近于大众层面，看来任天堂正想逐渐的摆脱其低龄化印象，向 LIGHT USER 靠拢。

时尚前卫的GBM


GBM实体相当之精小

在E3展会上，原本以为任天堂会公布GBA的下一代掌机GBE。但是，最终任天堂展出的却是GAMEBOY MICRO，并没有透露半点GBE的消息。GBM的机能同GBA完全一样，但体积更小巧，只有一张信用卡大小，重量为80克。液晶也大幅度进化，变为2.0英寸的背光型液晶。最引人瞩目的还是GBM的外形，GBM采用了流线型的设计更具时尚感。另外，GBM还可以更换外壳，让玩家打造适合自己的个性掌机。

任天堂将GBM定位于移动娱乐设备，目标是时尚的年轻人。很显然，GBM是任天堂牵制索尼PSP的另一步棋。希望在GBE到来之前，依靠NDS和GBM的双重夹击，能继续保持自己在掌机业中的领先地位。


GBM与GBA之比较

结语 END



从E3展，我们可以隐约看出一些我们任天堂转型的思路。首先，任天堂仍旧保持着创新的游戏理念，无论是在硬件还是在软件上，乐趣始终是摆在第一位的。其二，定位市场多元化，重视LU群体，任天堂的产品正努力的最广大玩家的不同口味。其三，双机并重，任天堂将在电视游戏市场和掌机游戏市场同时投下重磅炸弹，REVOLUTION与尚在襁褓中的GBE必将带给人们全新的感受。

一个拥有百年历史的企业，走到今天已经难能可贵，更何况任天堂是一路辉煌的走来。纵观任天堂的历史，大的转型有三次。第一次是从纸牌业走进电视游戏业。第二次是创造了GB，进入庞大的掌机游戏产业。而第三次的变革才刚刚开始……

我们期待着，一个全新的任天堂。

Yuuki /文
Taka /栏目编辑

INFO

G 游戏拾零

勇士们 (CABAL)

推出时间：1989
厂商：FABTEK
机种：FC
游戏类型：STG

来自于街机的移植版游戏，虽然在画面、音效方面都要打上一定折扣，但是原作紧张刺激的战场氛围基本表现了出来。与《魂斗罗》以及《野狼行动》等常规的射击游戏不同，《勇士们》的操作系统比较特别。游戏中在不射击状态下，方向键是控制人物的行动，而在连续射击的状态下，方向键则改为控制瞄准器的移动，再加上还有投手雷以及翻滚等其他操作，所以初上手时会有手足无措之感，记得我第一次玩该游戏时就常出现明明看到子弹飞过来，但却紧张得不知移动的状况。总之这是一个技巧性较高的游戏，不过一旦掌握其操作方式，就一定会让人乐此不疲。

游戏的每个关卡的敌军资源状况用一个状态槽表示，敌人会不断从各方向杀出来，每消灭一个敌人，状态槽就会相应削减，直至减完即过关。游戏的资源补给和得分奖励可以从场景里各个天然掩体以及建筑物中取得，因此也常常会出现为了贪图道具和奖励而不顾死活敲掉面前掩体的自负狂。要塞战、湖畔战、机场战……热血的战场在召唤真正的勇士们。

相关秘技
自动手雷：在关卡演示画面结束前按住 SELECT，然后顺序按 Bx3、A。







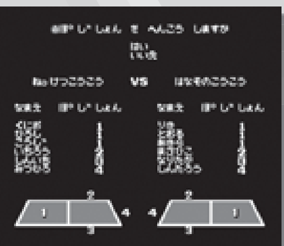
热血高校躲避球 (DODGEBALL BU)

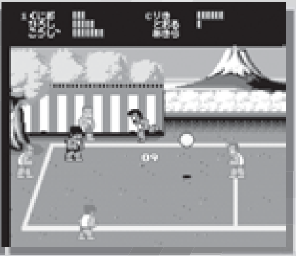
推出时间：1988
厂商：TECHNOS
机种：FC
游戏类型：ACT

好奇好动是年轻人的天性，青春就像大海，放眼望去尽收眼底的是无穷无尽的辽阔与希望，青春又像一朵含苞欲放的奇葩，让人时刻期待着那绽放的一瞬。FC 时代 TECHNOS 的“《热血》系列”令无数玩家为之疯狂，《热血硬派》、《热血格斗传说》、《热血足球》等等在 FC 帝国上插上了一面独特的旗帜。而在这其中，《热血高校躲避球》给我们带来的新鲜和刺激感又是相当独特的。

所谓新鲜，躲避球运动在国内的校园内并不普及，我们只玩着类似的“投沙袋”。所谓刺激，游戏中可控制角色投出各种必杀球，在重创对手的同时，能使自己享受到无比的痛快。特别随着游戏的进行，对手的攻防实力都大幅提升，普通投球对其造成的伤害根本微不足道，因此对付这些皮粗肉厚的家伙们就更需依赖必杀球的威力。当然，你也可以与场边的伙伴多进行配合，以打乱对方的躲避阵脚，从而实施进行更有效的攻击。至于最终战，我记得好像是对抗美国明星队（？）……应该是吧。随着游戏主机的更新换代，其他躲避球游戏也层出不穷，不过这其中的大多数游戏虽然人物刻画更生动、画面更鲜活，但是所表现出来的纯粹的打击感觉却不尽如人意，要知道，这才是该游戏的快感所在。







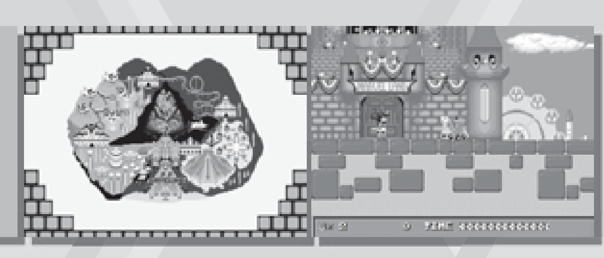
马维尔游园地
(MARVEL LAND)

推出时间：1991
厂商：NAMCO
机种：MD
游戏类型：ACT

我们的这个故事发生在一个充满梦幻的地点——马维尔游园地，不过你可别以为在这里可以尽情嬉戏，因为我们的小王子可肩负着拯救光之王国的公主，打倒邪恶地王的重任呢。与《星之王子》等 MD 经典 ACT 游戏相比，《马维尔游园地》在画面和音效上也许要逊色许多，但其作为 MD 初期的先锋作品，绝对值得我们为其鼓掌。

这个游戏，怎么说呢，感觉上有《超级马里奥》的影子，除了主角的行动方式外，每个关尾那个“高台跳”的设定更是如此，在操作感上，《超级马里奥》的移动惯性在于地面，而该游戏则在空中，因此在踩敌人时要求有相当高的稳定性才行。如果延展到 NAMCO 其后的作品，相信大家又会通过它联想到《风之克罗诺亚》。游戏的道具包括影子分身（按十字键的上、下进行攻击，随攻击次数分身减少）、翅膀（在一定时间能使主角拥有超强的跳跃能力，从而达到一些平时无法企及的地点）以及得分奖励等，不过要注意的是，游戏中的某些宝箱里可是隐藏着敌人或者骷髅的（减少影子分身）。







地底世界
(WANI WANI WORLD)

推出时间：1992
厂商：KANEKO
机种：MD
游戏类型：ACT

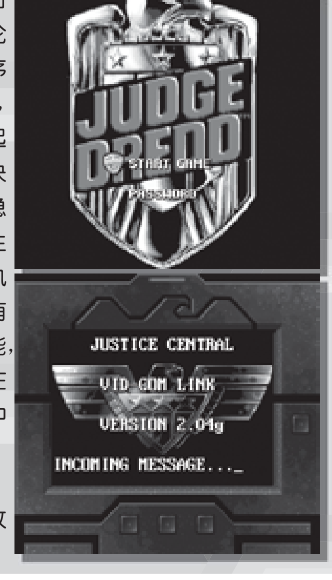
《地底世界》可算是 MD 上一重量级作品，出众的趣味性和游戏性让人爱不释手。游戏中的主角泡泡龙通过挖设陷阱清除版面里的敌人（挖设陷阱后再按下按键可填补陷阱），有点像《淘金者》，只是在这里单纯诱骗敌人入陷阱只能短暂限制其行动而不能杀死它，还需要在旁边补上一锤，而正是这一锤使游戏的乐趣有了巨大提升。因为如果被陷敌人的下方有其它敌人的话，将其击下打中下方的敌人就能形成连锁攻击，连锁攻击则会带来各种宝物，其中包括加分宝物以及提升威力的宝物，角子机无疑是其中最有魅力的宝物，抓住机会就得好好赌上一把。

如果只要简单地清版，该游戏的难度并不算太大，倘若你想偏执地进行连锁攻击，那可就真得花点心思了，毕竟游戏中很多版面的可利用空间都不是很大，而且敌人的行动可是很敏捷的（随着游戏时间的推移，行动会越来越快），遭受两面来攻终归是令人头疼的事。别忘了该游戏可以双人进行的，与朋友好好配合笑傲这个地底世界吧。



特警判官
(JUDGE DREDD)

推出时间：1995
厂商：PROBE
机种：SFC
游戏类型：ACT



核战余生后的北美大陆无论是建筑还是秩序都变得支离破碎，在这个狼烟四起的时刻，为了尽快恢复城市建设稳定社会秩序，诞生了一种特殊的执法者，他们是拥有 21 世纪卓越法官 DNA 的人造人，兼备警察与法官两种职能，这就是——特警判官。由漫画至电影，再由电影至游戏，在二十年时间里，法官 DREDD 成功实现了三栖登陆，这其中动作巨星史泰龙的出彩演出功不可没。

游戏完全忠实表现了特警判官的职能，那就是判决改



造优先，只有对于冥顽不灵的罪犯才致以死罪，这也是与其他游戏不同之处，你通过攻击将罪犯制服，然后按 Y 键即可对其判决并逮捕。DREDD 除了可使用常规武器射击外，还会格斗技，而最常用最关键的还是使用武器配合各个方向射击，特别该游戏对地形利用是很重要的，斗智斗勇才可立于不败之地。游戏中共有数十项任务等着 DREDD 去完成，在成功完成任务后会有提示，之后 DREDD 就可从特定的出口过关。这些任务大致分为几类，如扫清关卡内所有敌人，解救所有人质，开启所有电脑终端，搜寻所有特殊道具等。另外关卡内存在一些隐藏通道，大家在游戏时可要注意各种障碍物哦。

* 选关密码	
02	QBGB
03	VPFD
04	CPRY
05	FCWZ
06	RLFJ
07	CBBY
08	TDYT
09	KKBG
10	VYRX
11	CNRN
12	CRQF
13	DXHG
14	QBTV
15	TMKT
16	VMTB
17	XCWV
18	TQZH

相关秘技

* CHEAT 模式

在游戏注册信息画面快速输入“左、上、X、上、右、Y”，如果成功的话，游戏厂商的名字就会出现在画面的下端。当出现“SAY NO TO CHEATS”画面时，同时按下“A+Y”，成功的话就会出现画面提示“LEVEL SELECT ACTIVATED”；同时按下“B+X”就会出现画面提示“ENERGY GAIN ACTIVATED”。前者开启后可以选关，后者则可以在游戏中快速积蓄能量。

快打旋风3
(FINAL FIGHT 3)

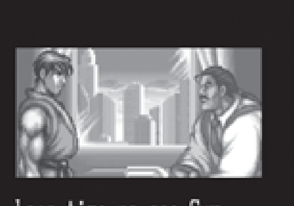
推出时间：1995

厂商：CAPCOM

机种：SFC

游戏类型：ACT

“《快打旋风》系列”的初代当年在街机厅里堪称一大“吃币狂魔”，它为动作清版类游戏开创了先河，可以说是九十年代街机业繁荣的起点标志。其中的各种设定被其后的同类型游戏模仿采纳并延展，而其中的凯和索多姆等人气角色之后也成功出演了 CAPCOM 的招牌游戏系列《街头霸王》。在家用机上，“《快打旋风》系列”与SEGA的“《怒之铁拳》系列”分庭抗礼，分别为 SFC 与 MD 打出了一片领域，由于两个机种机能特点的不同，“《快打旋风》系列”在画面以及人物表现上比较出色，而“《怒之铁拳》系列”在动作的流畅性和群殴的刺激感上要胜出一筹。



随着狂机械集团的覆灭，地铁都市的梦魇终于结束了。但是没有了该集团的统治，都市的地下

秩序又渐渐混乱起来，各个小团伙为了争夺都市的掌控权利不断争斗，最后由一个号称十字骷髅的集团坐稳了统领地位。几个月之后，哈格市长收到了一个来自于老朋友的问候，那个人正是凯。正在两人寒暄之际，一个号称露西亚的侦探突然来访，随之而来的消息是地铁都市正在遭受攻击。为严峻形势所逼，哈格市长与凯当即决定前往事发现场，而此时神秘的金发小子也提出加入行动组，等待着他们的将会是什么呢……



相关秘技

* 隐藏房间

游戏中有些门可以破坏，但需要你通过把敌人摔投过去破坏，房间里有隐藏道具以及过关捷径。

* 登上公车

在第 3 关的最后阶段，有一个公车牌，不要破坏它，这样当你过关时，就会有一辆公车把你载走。

游星大战64
(ASTEROIDS HYPER 64)

推出时间：1999

厂商：CRAVE

机种：N64

游戏类型：STG

《游星大战》的规则很简单，玩家需要操控飞船击碎四面八方飞来的陨石，保护星系的安全，每消灭一定数量的陨石，就会自动进入下一阶段。游戏中关卡画面是固定不动的，玩家所操控飞船则可在画面的上下左右穿梭而行（射出的子弹也是如此），所以在移动时一定要注意各个角落的陨石流动状况，而且最关键在于切忌强力推进。另外大陨石块被击碎后会散开来，所以要尽量太近距离射击。

游戏有许多性能各异的战斗飞船供选择，其指数主要包括以下几个方面，ROTATION（旋转性）、THRUST（推进力）、SHIELD（防护力）、FIREPOWER（火力），其实在游戏初期它们的差别并不是很大，到了后期随着陨石群的加大加密，火力和旋转性的作用要显得更重要些，而推进力过大会带来更大的惯性，使操作更困难。



相关秘技

* CHEAT 模式

游戏中暂停，按住 L 后顺序按“C- 左 x2、C- 右 x2、B、A、C- 上、C- 下 x2、START”。

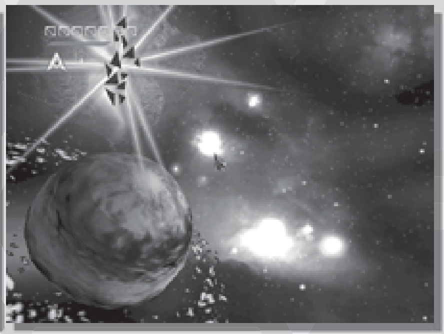
* 新模式

在游戏开始主画面，按住 L 后顺序按“C- 左、C- 右、C- 上、C- 下、A、C- 上、C- 下、C- 左、C- 右、START”。

* 隐藏的飞船

在游戏开始主画面，按住 R 后顺序按“C- 左、C- 上、C- 右、C- 下、B、C- 左、C- 下、C- 右、C- 上、START”。





猫和老鼠

(TOM & JERRY IN FISTS OF FURRY)

推出时间：2000

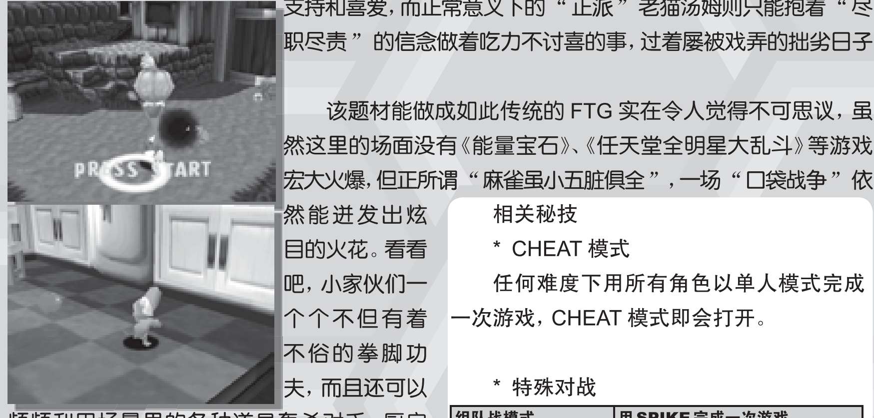
厂商：VIS

机种：N64

游戏类型：FTG



这是让人无论如何也不能联想到“暴力”二字但绝对够“暴力”的战斗。想来这对来自华纳的冤家主角应该是自迪斯尼的米老鼠、唐老鸭后，陪伴我们长大的最有影响力的TV动画明星，正常意义下的“反派”小老鼠杰瑞凭着自己的机智和灵巧反而受到了大家更多的支持和喜爱，而正常意义下的“正派”老猫汤姆则只能抱着“尽职尽责”的信念做着吃力不讨喜的事，过着屡被戏弄的拙劣日子。



该题材能做成如此传统的FTG实在令人觉得不可思议，虽然这里的场面没有《能量宝石》、《任天堂全明星大乱斗》等游戏宏大火爆，但正所谓“麻雀虽小五脏俱全”，一场“口袋战争”依然能迸发出炫目的火花。看看吧，小家伙们一个个不但有着不俗的拳脚功夫，而且还可以频频利用场景里的各种道具轰杀对手，厨房里的锅碗瓢勺、客厅里的座椅花瓶、屋外的瓦罐南瓜等等都是最好的天然武器，口胡！够劲吖！各个角色拥有不同的攻防以及行动特性，面对身材高大对手要尽量远距离利用道具攻击，而身材很小的对手则最好能近身用拳头解决，只是有一点需要注意，当你搬着个大南瓜或者大板凳时，可别指望再灵活如常。

相关秘技

* CHEAT 模式

任何难度下用所有角色以单人模式完成一次游戏，CHEAT 模式即会打开。

* 特殊对战

组队战模式	用SPIKE完成一次游戏。
与DUCKLING对战	用TOM或JERRY完成一次游戏。
与BUTCH对战	用DUCKLING完成一次游戏。
与SPIKE JR对战	用BUTCH完成一次游戏。
与TUFFY对战	用SPIKE JR完成一次游戏。
与SPIKE对战	用TUFFY完成一次游戏。

* 强力道具

当你举起任何道具时，只要按住B键一段时间，这样该道具击中对手就能使其眩晕。

天地の破坏者 /文
Taka /栏目编辑

GB流金岁月

GAMEBOY

看到众多掌机达人都在杂志上讲述自己的掌机故事，我也忍不住要把自己的经历拿出来给大家一起分享了。说起来，我的掌机历程十分特殊，因为有不少游戏都是用模拟器玩的。为什么？一个字：穷！买不起掌机啊。当年在学校里每顿饭只能吃一块钱左右的菜，一个手掌机要价几千大毛，简直就是天价。家里对我在机房玩游戏已经是非常宽容了，再向父母要钱买一台小小的掌机完全是 MISSION IMPOSSIBLE。所幸，那时候因特网在神州大地上开始流行，网络上也出现了一个非常好的东西——游戏机模拟器，可以在电脑上玩各种游戏机上才有的游戏，而且是完全免费的哦。由于 GAME BOY 机能较低，容易模拟，当时的 GB 模拟器满天飞，记得最好的一个模拟器是由某日本人开发的 REW，可以完美地支持黑白 GB 和彩色的GBC，我就用它开始了与“GAME BOY”的第一次亲密接触（说 GAME BOY 实在是有点勉强啊，确切地说是捧个电脑在玩，汗），度过了一段快乐的时光。再后来毕业工作了，我才拥有了真正的掌机，不过已经不是当年神往的 GB，而是 GBA 了，漂亮的橙色型号一直珍藏到现在。

由于我是一个“勇者”迷，所以《勇者斗恶龙 怪物篇》是我玩得最疯狂也是最投入的一款 GB 游戏，当年疯狂去机房通宵熬夜，别人都在玩《星际争霸》、《古墓丽影》什么的，只有我，对着电脑玩着小小的掌机模拟器。

游戏的主角是《勇者斗恶龙Ⅵ》里的人气角色特瑞，讲的是他小时候的故事，玩法和《口袋妖怪》差不多，也是抓怪物型的，不过这里可都是“《勇者斗恶龙》系列”中的著名怪物啊，史莱姆、小蝙蝠、天空龙、杀人机器、爆弹岩……每一个来头都不小。游戏的特点是可以通过怪物的交配来生成新的怪物，新的怪物会继承父母的素质，成长率很高，很多高级怪物必须用这种方法才能得到，怪物的家族系谱研究是门很高深的学问，记得合



成金属史莱姆王的方法是用史莱姆和物质系的一个金属怪物合成金属史莱姆，然后两个金属史莱姆合成泡泡金属史莱姆，两个泡泡金属史莱姆再合成金属史莱姆王，两个金属史莱姆王再合成黄金史莱姆，修行之路相当漫长。“勇者系列”的惯例隐藏迷宫本作中也有，通关后可以去六个隐藏迷宫，分别是各系怪物的大本营，最喜欢的是那个史莱姆迷宫，在 20 层左右会有大量经验值超高的泡泡金属史莱姆出现，一只有两三万的经验，带上一只怪物同伴去练级很快就能练满了。隐藏迷宫的尽头就是《勇者斗恶龙》各代的最终 BOSS 了，场景也是一模一样的，很令人怀念呢。

游戏里总共有 215 只怪物，分成史莱姆系、物质系、兽系、恶魔系、龙系等等，把“《勇者斗恶龙》系列”中的怪物做了很好的归纳和总结。其中魔王系的怪物是最珍贵的了，包括一代的龙王、二代的西多、三代的巴拉摩斯和索玛、四代的埃斯塔克和死亡皮萨罗，五代的大魔王（名字忘了）两种形态，六代的姆多等等，都要经过极为复杂的交配才能够得到，实力超强（不强也不行啊，继承了无数祖先的素质，刚出来就会有 +XX 的指数）。此游戏我累计玩了有大概七八十个小时，培养出了大部分怪物，连问号魔王系的也仅





差六代隐藏 BOSS DARK DREAM 等几只了。可惜历经多次搬家，当时保存记录的软盘现在已经不知所踪，不然现在也可以拿出来炫耀一下了。

也许是当时玩的太过投入，有点玩伤了，到后来出的《勇者斗恶龙怪物篇 2》就提不起太大兴趣了。至于后来 PS 版的《DQM1+2》也玩了玩，个人认为做得不是太好，游戏画面没有质感，感觉有点像纸片，人物走起来轻飘飘的，最让人不能接受的是战斗画面怪物们居然没有华丽的动作，只是用简单的缩放来表现攻击，令人失望，比起 PS 版《勇者斗恶龙Ⅳ》实在是退步太大。

《瓦里奥大陆 2》这是我在模拟器上玩的时间第二长的游戏，仅次于《勇者斗恶龙怪物篇》。

瓦里奥的样子十分搞笑，模样凶恶却带着十足的滑稽要素，他的动作也十分丰富，比马里奥单纯的



踩敌人要好玩多了，可以让我们充分享受虐待敌人的快感：用大坐把敌人压扁，或者抓住他们恶狠狠地掷向墙壁让它们变成肉饼……哈哈哈。游戏里无穷无尽的金币是快感的另一大来源，玩这个游戏的玩家都会养成一个怪癖：每到一个场景，总会把地板、墙壁、天花板用踩 / 撞 / 顶各种手段探索一下，看看有没有隐藏房间，如果是无意中发现隐藏房间就更是意外之喜了，面对着数不清的金币一顿胡吃海塞，而且那吃金币的声音真是悦耳呀。

不同于传统动作游戏的地方是《瓦里奥大陆 2》里有相当多的解谜要素，杀敌是次要的，要过关必须灵活利用瓦里奥的各种能力。变身大概是瓦里奥的最大特色了，各种形态非常恶搞，第一次看到瓦里奥屁股着火那慌慌张张四处乱跑的样子时真是笑翻了。

应该说游戏的难度还是有点高的，后面的很多关房间众多，连通关系十分复杂，还有开关会变动房间的状态，经常搞得晕头转向，过一关不亚于一次智力测验。不过我好歹也闯到了最终关，见到了最终 BOSS，但……却不知道该怎么打她，每次挑战都被她用火柱给打飞了。直到后来看了一篇攻略才



解开了困扰心头多时的疑惑，但那时记录却已经找不到了，苦也！

在 GB 上推出的这部《潜龙谍影　幽灵通天塔》实在是令人吃惊。游戏的画面做得很用心，人物动作都有板有眼，细节的刻画十分到位，SNAKE 飘动的发带都能看得清清楚楚，就连 PS 版中敌人伸懒腰打瞌睡的恶搞动作也保留了下来。系统和 PS 版基本相同，而且能听到许多 PS 版中熟悉的曲调，可以敲墙、匍匐、徒手格斗、装备各种武器。“潜入”仍然是游戏的主要玩点，虽然是由 3D 变成了 2D，但隐秘的紧张程度一点也不比 PS 版的低，监视器、红外线、毒气室，“一个也不能少”（笑），一不小心就会死得很惨。

PS 版《潜龙谍影》主要是室内战，场景基本上是灰暗色调，而 GBC 版就明亮了很多，而

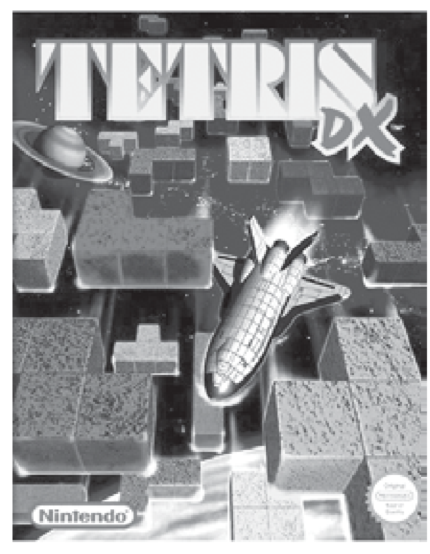
且有PS版所没有的野外丛林地域，SNAKE可以爬进草丛中或者潜进水里（真正的“潜龙”？），这些可是在《MGS3》中才会出现的场景啊，没想到早在GBC上我们就先行体验过了，呵呵。

游戏的另一个重头戏就是VR练习关了，关卡在数量上几乎与PS上的《潜龙谍影 完整版》不相伯仲，只是改成了2D版，KONAMI的实力真是太可怕了，难以想像GB小小的容量居然能够装下这么丰富的内容。这些练习关虽然都很短，但游戏性丝毫不逊于正常的剧情关，有的练习关和PS版很相似，通过很容易，但有的原创关卡相当之难，超级考验玩家的智力，用正常的思维模式绝对无法过关，充分体现了小岛秀夫BT的“鬼才”（笑）。

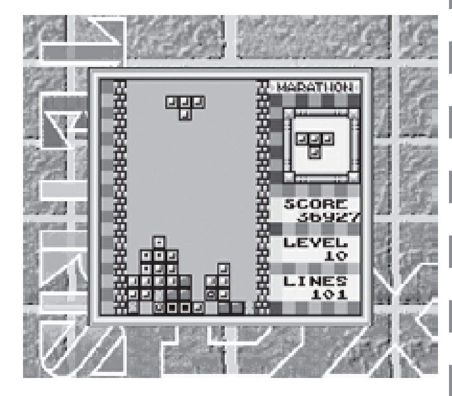
一直有一个想法，如果把本作3D化移植到PS或者PS2上，会不会又是一款惊世大作呢？

方块类游戏一直是掌机游戏中的一个热门类型，当年GB就是凭着《俄罗斯方块》打败了诸多挑战者，独霸了掌机市场。后来的下落型方块游戏大部分都逃不出《俄罗斯方块》的模式，个人感觉BPS出品的《超级炸弹方块DX》是诸多衍生品中比较成功的一个。

乍看上去该游戏与《俄罗斯方块》还是很像的，也是要堆积下落的方块，但游戏特别的地方就是引入了“炸弹方块”这个要素，每一个方块中都含有几颗“炸弹方块”，不是简单地把方块填满一排就可以消去，这一排中必须要有“炸弹”才行，于是就产生了与《俄罗斯方块》完全不同的玩法，要求玩家在摆放方块时更要考虑炸弹的因素。炸弹也有威力大小之分，如果一行中只有一颗炸弹，那么大概只能消掉炸弹周围横向四格的方块，如果一行中有两三个炸弹，就会产生“共鸣”，



爆炸的威力大大增加，而如果四颗炸弹排成一个田字型，就会形成一颗超强的巨型炸弹，威力无与伦比，用大炸弹一举做掉大片的方块时成就感十足。而且炸弹还可以进行连锁引爆，一个炸弹的爆炸往往会引发另一个炸



弹的爆炸，设计得好的话炸弹爆炸的隆隆之声此起彼伏，就如同在玩《炸弹人》（汗）。

除了传统的搭方块外游戏还有战斗模式和解谜模式。在战斗模式里要通过搭方块不停引爆炸弹与敌人战斗，那些电脑对手可不是吃素的，都有一些特殊能力，最普通的招就是增加方块层数，有的还能吃掉炸弹，相

当令人头疼。解谜模式就更有趣了，给出设定好的场景，要求玩家利用有限的炸弹把画面内的方块全部消去，总共有 50 关，很难，我也就过了十来个，汗。

笔者对它的喜爱程度绝对超过了经典的《俄罗斯方块》，曾经十分痴迷，整天就在模拟器上摆方块，不停地炸啊炸，可惜的是至今没有在 GBA 上看到它的身影，多么希望能够再次体会轰炸的快感啊。

《魂斗罗》大概是我见到的第一个真机上的 GB 游戏了。记得那大概是上大三的时候吧，宿舍里的老六不知道从哪里搞来了一台白色的 GB，躺在床上津津有味地玩，被我给发现了。身为一个狂热的游戏迷，看到好东西怎么能够放过呢，于是经过一番暴力乱斗，我成功地将 GB 抢了过来，哈哈。

以前都只是在电玩杂志上看到过 GB 的图片，从来没有看见过实体，刚拿到手中还真挺新鲜，感觉机器尺寸还是有点大，也挺重的，叫手掌机真是勉强了些，怪不得很多人都称它为“砖头”呢。液晶屏幕也有点“那个”……太灰暗了，和宿舍里的 14 寸垃圾黑白电视差不多（汗）。不过毕竟是掌机嘛，也不能太挑剔了。

话题转回来，这台 GB 上插的是一个多少多少合一卡（记不清了），里面无聊的小游戏很多，都不太感兴趣，唯一可玩的就是这个《魂斗罗》了。游戏整体感觉和红白机上的《魂斗罗》差不多，横版纵版都有，操作感还行，可惜的是只能单人闯关，不能双打，比较特别的是开始时可以任意选择关卡。游戏里最好用的武器是 H 弹，模样很像散弹，但可以自动跟踪，有了它只要按住开枪键就可以往前冲了，无敌。不过虽说武器强，关数少，但游戏的难度还是有点高，在红白机上 30 人



玩惯了，在 GB 上只用三条命打起来可是不容易啊，接了好几次关最后冲到第五关的最终 BOSS 会飞的机器人那里就再也打不过去了，苦恼。当时还把“《魂斗罗》系列”的经典秘技“上上下下左右左右BABA”和“右左下上 AB”都试验了一把，可惜都无效，郁闷。

这台 GB 在我们宿舍里只待了一天，然后就被老六还走了，至今仍然不知道那台 GB 的主人是谁。虽然我与 GB 的初次亲密接触只有短短的几个小时，但那真是个美好的回忆。

说起来 RARE 也算是老任赤胆忠心的老臣了，不知道任天堂是基于什么考虑，居然把它卖给了微软……在 GB、GBC 时期的 RARE 真的是十分卖力，这款《超级大金刚 3》就是一个相当出色的作品。凭着 RARE 卓越的技术实力，竟然在 GBC 这个 8 位的掌机上也做出了豪华的 CG 效果，虽然 GBC 发色数较少，远不能和超任相比，但《超级大金刚 3》与掌机同类游戏相比其效果的确是不同凡响。

《超级大金刚》发发牢骚，与超任原作相比做得真是有够差的，角色尺寸缩小，画面解析率降低，操作感流畅度也下降了不少，加入的一些原创小游戏感觉就是鸡肋，移植的形似而神非，可谓画虎不成反类犬，我觉得还不如 GBC 版有意思呢。

《超级马里奥兄弟 豪华版》可以说是经典得不能再经典了，经典得无以复加无与伦比无法无天无可比拟无地自容语无伦次……看看《FC MINI》中的本作，二十年前的作品，什么都没 变， 就是换了个机种，一样能大卖特卖，真是佩服任天堂，估计要是把始祖版《超级马里奥》再原汁原味地搬到 NGC 上也肯定会有无数任饭捧场。原因何在？就是那被人说烂了的“游戏性”。老任在把握游戏性上的确有一手，看看世嘉，南梦宫，科乐美的那些古旧游戏复刻版，哪个能有任天堂的卖得那么火？

游戏是以超任上的《超级大金刚 3》为蓝本制作的，主角还是达西和凯迪两只可爱的金刚，一样可以收集香蕉金币、DK 大金币，但各个关卡完全重新编排，说是个全新的游戏也不为过，比如那个雪人 BOSS，在 GBC 版中就变成了左右对峙的战斗形式。

虽然 GBC 的按键比超任少了好几个，操作上做了适当的简化，比如双人配合的技巧就被取消了，但超任版的大部分精华还是被保留了下来，金刚的翻滚、举桶等各种动作一样不缺，动物同伴也没有删减，手感一如既往的精良，摸爬滚打四处追寻香蕉，与坏鳄鱼们进行搏斗，同样可以玩出“《超级大金刚》系列”独有的爽快感，实在是 GBC 上不可多得的 ACT 精品。

顺便在此对去年在 GBA 上移植的两款

以上好像又有些扯远了，说说这款游戏吧。其实本作和《FC MINI》中的《超级马里奥》也差不多了，基本原封不动地移植红白机版，画面没有做多大的改善，叫“豪华版”似乎是夸张了点，不过比较一下 1989 年 GB 上的《超级马里奥大陆》，看看当年简单的黑白点阵和线条，任天堂起名“豪华版”还真不算太冤。游戏的内容都已经熟悉得不能再熟



悉了，很多朋友可能都和我一样，对游戏哪里可以跳关，哪里有奖人蘑菇，哪里有隐藏金币都了如指掌，估计闭着眼睛通过前三关是没有什么太大问题的（笑）。游戏真正的价值是它的附加品，像什么台历、占卜运气等等，通关后还有很多新的游戏模式，还是比较吸引人的。另外还可以收集各种漂亮的图片，如果有 GB 专用打印机就能把图片打印出来，可惜这个玩意在国内实在是难找啊。



一个原本极不起眼的 GB 游戏居然狂卖了数百万份，与次世代主机大作不相上下，于水火之中拯救了任氏家族，用“奇迹”来形容《口袋妖怪》应该不算是夸张之语吧。由于各大游戏媒体对这一奇迹的“大肆吹捧”，称《口袋妖怪》为 GB 上最好玩的 RPG，令我十分好奇，因为比较喜欢皮卡丘可爱的外表，仔细斟酌后就挑了这个《口袋妖怪　黄》（而且还是中文版）。



刚开始玩时确实很兴奋，感觉游戏界面有任天堂的一贯风格，很像超任上的《MOTHER2》，开头的一段剧情过后得到了可爱的皮卡丘，与它对话还会发出叫声，真有意思。仔细研究了几篇攻略后下定决心要抓齐所有150只妖怪，要充分体会“收集、培养、交换”的乐趣。可是……没想到玩了一段时间后就没了耐心，当初的雄心壮志烟消云散。游戏与传统的 RPG 差别很大，剧情发展太平淡，手里的怪物太弱，抓怪太麻烦（而且没有什么好怪物可抓），招数太少太弱，战斗画面也没有太多新鲜感……诸多不满滚滚而来，最重要的是，收集怪物实在是太累了，于是我在抓了七八个怪物后就放手不玩了，好像还没到第三个城市，估计进度不到总内容的 5% 吧，汗。

但《口袋妖怪》的名气实在是太大了，八年来居然没有一丝衰退的迹象，GBC 上的《金银》、GBA 上的《红蓝绿宝石》发售引发的巨大热潮有目共睹。在每个《口袋妖怪》的新版本出来时笔者都痛下决心：一定要好好玩这个究极大作，不然对不起“掌机玩家”这个称号……但惭愧的是，《金银》、《红蓝宝石》中文版在我的 GBA 上待的时间都不超过五个小时，开头的感觉居然还是和《口袋妖怪　黄》一模一样，总是那么平淡，没有一个让我玩下去的兴奋点，玩着玩着竟然有种想睡觉的感觉（夸张修



辞手法，口袋迷们千万不要砍我呀)，只能望着杂志上印刷精美的386完全怪物图鉴流口水。后来在看了众多玩友的多篇深入研究后更是被其博大精深给吓怕了，想不到游戏的系统居然如此之深奥，这学习的难度也忒高了点吧。

到目前为止，本人还是在《口袋妖怪》的殿堂大门外徘徊，未能登堂入室领略其魅力，也许自己天生就与“《口袋妖怪》系列”无缘吧，唉，话虽如此，但我还是不甘心，有机会还是要试试的，“革命尚未成功，同志仍需努力”……

前面已经说了《勇者斗恶龙怪物篇》，这里要说的则是系列的正传《勇者斗恶龙Ⅲ》。《勇者斗恶龙》有多有名我就不用多说了吧，即使你没有玩过，你也应当听说过，否则你



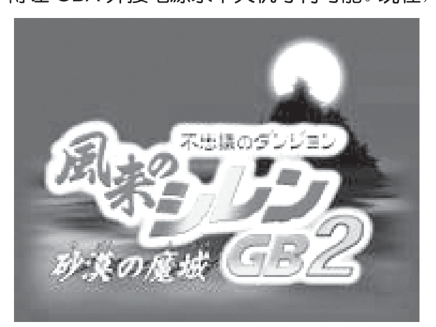
就不算是一个合格的游戏玩家。虽然“《勇者》系列”在国内人气比不上“《最终幻想》系列”，FANS不多，但其经典地位绝对是不容动摇的。本人是忠实的”勇者“饭，打穿了好几作系列游戏，但玩的都是日文版，一直看不明白蝌蚪文的对话不懂剧情，只是通过战斗练级打怪来获得游戏的乐趣。后来听说GBC上有中文版的游戏，心里自然是激动无比，于是满世界的“寻摸”，功夫不负有心人，在公元二○○×年还真在某个小游戏店让我给找到了，BOSS开口就是40元，不还价，唉，这可都是GBA的年代了啊……咬牙掏钱买下。

刚入手时心情真是挺激动的，心想终于能够看明白剧情了。汉化的还算不错，字体比较大，在没有背光的液晶屏幕上也能够看得很清楚，全中文的感觉就是不一样啊，投入感巨高。但玩了一阵后发现游戏里的咒文翻译得很奇怪，简直是莫名其妙，我这个系列的老玩家居然看不懂，仔细琢磨才发现原来咒文全是日文的音译(像回复咒文ホイミ就被翻译成了“迷”)，还都没有文字说明，让人在选择咒文时看了半天都回不过味来，战斗的时候十分费劲。

这些也算不上是大的缺点，忍一忍背一背也能玩下去，可怕的是这盘卡还有一个最最恶性的BUG：丢记录！最初一切正常，玩了一个月左右，练到了十多级，某天开机时



赫然发现菜单上大大的“NEW GAME”，整个人顿时石化了一分钟。第一次丢记录后还抱着侥幸心理，以为这只是自己的人品问题，重打！怎料到后来十天半月丢一次，再后来就发展成几天一丢，经常是昨天刚打的进度今天早晨起来就消失了，真是无比凄惨啊。因此，我“斗恶龙”的进度就永远突破不了找觉醒粉的剧情了，哭啊，估计想要打穿此卡得让 GBA 外接电源永不关机才有可能。现在，



此卡已经被本人永远地“封印”了……

在我拥有的众多 GBC 卡中最令我珍惜的就是《风来的西林 GB2》，不为别的，就是因为它超强的游戏性。当时在游戏店里挑卡时还发现有中文版，插在 GBA 上试了一下，感觉汉化得不是很好，字体不好看，于是还是买了日文版。现在想起来真是幸运啊，不会出现死机的 BUG。另外此卡的质量相当不错，没有丢记录的问题，时至今日已经两年多了，仍然一切正常。

购入此游戏后本人立刻沉浸其中，把诸多 GBA 大作都抛到了脑后，专心在迷宫中冒险寻宝，不停地搜刮好道具好装备，拼命地合成。迷宫千变万化是本系列游戏最吸引人的地方，玩起来总会有新鲜感，迷宫中散落的各种宝物则是风来人冒险的目的，虽然西林不能保留 LV，但武器防具的合成使游戏仍然有成长的乐趣。略感不满的地方就是游戏在很多地方都有限制，像腕轮会损害、道具有合成上限等等，不能合成出究极无敌的装备。

偷盗是本系列最大的乐趣，可以实现现实中想做而不敢做的事情（这大概就是《横行霸道》能够大卖的原因吧）。第一次偷盗时完全没有经验，战战兢兢地照着攻略上说的用换位杖与店主交换位置，然后逃出商店。立刻背景音乐突变，出现了大批的盗贼番和番犬，店主也气势汹汹地追过来了，可把我给吓死了。心里告诉自己这个时候千万急不得，努力保持镇静，查看身上的道具思考对策，吃了个加速草变为倍速，又连用了几次替身之杖把盗贼番变成假西林，幸亏商店离楼梯口比较近，勉强逃脱后已经浑身是汗——做贼也是个苦差事啊，我今天算是知道了（笑）。不过有了第一次，就自然会有第二次第三



次，偷东西真是越来越上瘾了，不劳而获的感觉实在是爽（狂汗）。现在俺已经成了一个S级的大盗贼，经验极为丰富，再也不会像刚出道时那样慌慌张张了，而且偷盗的手段也花样百出，最喜欢的就是拿着攻防全满的最强装备特意去逛迷宫，遇到商店就把装备全卖给他，然后随便拣起个垃圾道具砸店主，在迷宫里大开杀戒，公然抢劫，呵呵。

通关后的几个特色迷宫也非常有意思，完全活用了游戏的各个系统，不能携带任何道具，必须对系统有深入了解才能玩下去。这其中的“天下第一陷阱武道会”是我最喜欢的，可以反过来利用机关来虐杀怪物，尤其是精心设计出“升级房间”更是其爽无比，布几个怪物召唤器和回转板，让怪物自相残杀升级，再一个大地雷将之KO，一下子获得数千点的经验，伴随着美妙的音乐血槽狂涨。深达99层的锻冶屋迷宫我也很喜欢，可以带上自己辛苦打造出的最强装备去挑战，和里面众多LV3的怪物比一比到底谁更狠，而且，迷宫里还有许多风来人梦寐以求的道具，像回声之盾、金腕轮、玛姆尔剑等等，为了达到“更快、更高、更强”的目标，我们一定要得到它！！

此游戏本人也有一个小小的遗憾，就是至今未能和别人联机，拿不到那把究极的“秘剑”，也没能通过救助获得印两倍之类的神奇能力，不能完成全道具收集。强烈期待《风来西林GB3》，可是距《GB2》都已经三年了还没有一点消息，千万要在GBA上出啊，如果转到NDS上那我又要费银子了……



后记

都说回忆是老年人的专利，而如今二十多岁的我们也可以骄傲地回忆。游戏业至今不过二十余年，几乎是同我们这一代人一同成长起来的，我们也见证了整个游戏业的发展历程。与我们童年、少年时期相联系的，除了小虎队的《蝴蝶飞呀》、《青苹果乐园》，还有那么多简单却又充满乐趣的游戏，那时候的我们是真真切切的在“玩”，日语英语完全无视。而现在长大了，英文的游戏看着头疼，日文的游戏看着更头疼，好容易有一个中文版的，还要好好地掂量一下看值不值得玩……也许游戏真的是属于孩子的吧。闲暇时用GOOMBA软件制作了几个GB合集，在GBA上重新体验GB游戏，但那曾经单纯的快乐似乎永远不会再回来了，只有寻着过去

游戏篇

热带雨林的爆笑生活



erah /文
Taka /栏目编辑

《热带雨林的爆笑生活》（又名《哈雷小子》）是部纯粹为恶搞而存在的动漫作品，其原作连载于《月刊少年 GANGAN》（当今游戏界大腕 SQUARE ENIX 旗下的漫画杂志，其上的人气作品还有《新撰组异闻录》等）。在国内这部作品似乎人气并不是很旺，甚至于提到该名字一些动漫迷都不知为何物，不过其中的女主角阿布却以出众的表现凌驾于原作之上，成为了大家心中的人气恶搞宝贝。现在网上很多论坛的签名、MSN 的头像、QQ 的自定义表情等都经常可以看到这个有着粉红色头发、蛊惑眼神以及类似《龙珠》里魔人布欧“M”标志的眉毛的小家伙，相比之下男主角小晴虽也偶有出彩的演出，但是他毕竟只是个从动者，因此在人气上远不如阿布。

主要人物介绍



小晴（声优：爱河里花子）

从小与母亲维达生活在热带雨林的少年，拥有温和的性格和耐性，爱好是电视游戏，10 岁左右的他几乎包揽了所有家务，不过阿布的到来使其原本平静的生活刺激连连。



阿布（声优：渡边菜生子）

维达不知从哪捡回来的小女孩，非同一般的灵活头脑，永远捉摸不透的百变性格且会变身，爱好是恶整小晴，最不可思议的是，她的肚子里竟然存在另一个世界，被她吞下的东东都可以在里面存活，年龄不明。



维达(声优：茂吕田かおる)

25岁的维达出身豪门，10年前未婚先孕生下小晴，因而与父母失和，从此性格也变得豪迈不拘，爱好永远是酒。



哥雷布(声优：真殿 光昭)

热带雨林学校里的保健医生，也是小晴的父亲，爱好是一切可爱漂亮的女性，不过在他好色的本性下其实有着一颗专一的心。

诚一 & 知世

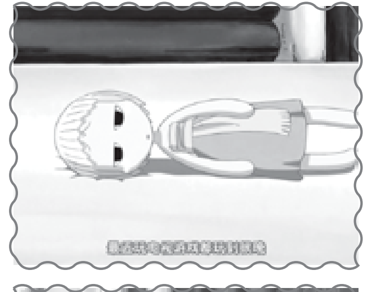
阿布肚子里的管理员（汗，暂且这样称呼吧），出身不明，两人的性格都很和善。

山田

一个因第三者插足未果而心怀诅咒的年轻女性，虽在众人的多番开导下渐渐找回自己，但仍时有暴走的现象发生。



大家能认出这些游戏主机的原型么



阿布因游戏过度而沉睡



小雨就这样被拖入了游戏幻境中





看过这部动画的朋友或许都能发现作者金田一莲十郎对游戏的喜爱，因为在很多集里都出现了关于小晴玩游戏的情节，其中 TV 版动画里那个银行劫匪更是因为与小晴有着游戏这个共同嗜好而几乎忘记了相互关系，动画里的游戏主机都是各种家用主机的“改造”版本，而游戏类型也是多种多样。不过作者或许觉得这样还不够过瘾，因而在动画 OVA2 里更是用了一集来彻底宣泄自己的 GAME MAKING & PLAYING，那就是非常有意思的第 5 话——《RPG 试玩版》。剧情很简单，直接恶搞开场。阿布由于连日沉迷于游戏，因而意识里不自觉编织了一个类似游戏的幻境，于是在某天早上，以小晴的弟弟小雨为诱饵，将小晴带入了游戏之中。

游戏之一：AME GUEST III

当人类的邪恶感情不断涌现的时候，世界各地的怪物就会慢慢复苏，它们在黑暗之王的统领下对人类进行侵略，而作为某王国小王子的小雨正是被黑暗之王所掠走了。为救回弟弟，小晴自告奋勇扮演了讨伐黑暗之王的勇士角色，展开了冒险。

游戏剧情交待



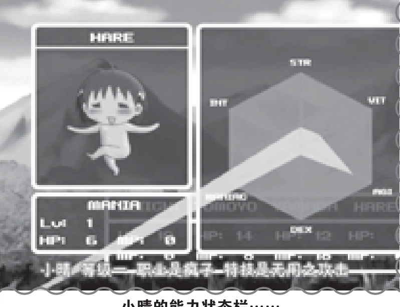


游戏的START画面有模有样

由于这个游戏是以阿布的意识为基础构成的，所以游戏中的角色自然也来自于她所接触到的来自雨林和城里的人们，阿布自己则扮演了妖精向导的角色，不过当小晴在城堡里看到哥雷布国王以及阿西奥侍卫等人的时候，还是被刺激得发飚。不管怎样，既然已经跳入火坑，就得硬着头皮前进，在收得诚一（剑士，特技是振奋的笑容）、知世（僧侣，特技是善良许可证）和山田（魔法师，特技是自杀）这几名仲间后，冒险算是正式开始了。差点忘了，主角小晴，职业是疯子，特技是无用之攻击……



妖精向导阿布



小晴的能力状态栏……

虽然这有几分 RPG 的感觉，但真正恶劣的设定还在后面……在村民屋里搜索金币，得到的却是一顿狠狠的毒打；战斗中，小晴中了混乱后会不停 YY；僧侣知世的治愈魔法只是一块创可贴；魔法师山田只会钉草人诅咒；住宿休息只是画面一黑；而在最终决战前经过转职，诚一变成了老板、知世变成了兔女郎、山田变成了稻荷神……更让人倍感刺激的是游戏的最后阶段还存在 BUG，结果是导致一群人窜入了其他几个游戏中……



知世使出善良许可证

紧张刺激的BOSS战


RPG 例行公事般的宝物搜寻

真实游戏映射

ENIX 大名鼎鼎的国民级 RPG“《勇者斗恶龙》系列”之第 3 作，该作在系列发展史上起着承前启后的作用，所谓承前是指剧情方面而言，为“洛特血统”的勇者作了完结，而启后则是指系统方面，角色数量、多职业以及转职设定等为系列今后的发展作了铺垫，因此该作也达成了系列销量之最（当然，之后系列第 7 作《伊甸的勇士》还是在 PS 强大主导力的帮助下打破这一纪录）。



相似点

START 画面、部分人设、行动画面等

游戏之二：DOKIBEKI MATERIAL

小晴成为了名普通学生，成天不专学业，四处游玩，浑浑噩噩之间 3 年时间转眼而过，在那棵传说中的表白树下等待小晴的究竟会是谁呢……哇！看到面前那身女生打扮的村长，小晴意识到自己竟然被阿布安排了一个最坏的结局。



与《心跳》近似的 START 画面，不过其意不可查

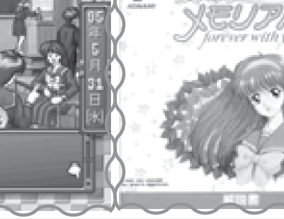
标准的 AVG 对话画面

传说树下令人心惊肉跳的告白……

真实游戏映射

出自 KONAMI 之手的恋爱 SLG 始祖《心跳回忆》。人设的成功无需多言，其中数名女主角独立成章的游戏如《虹色青春》（虹野沙希）、《彩之爱歌》（片桐彩子）等同样广受欢迎。游戏中的音乐随着四季的更替而迭变，春之温暖、夏之热情、秋之感性、冬之迷恋，每个氛围造就不同的回忆，这就是功力的体现。抓紧时间为自己的学业努力的同时，把各个女生的性格、喜好都记清楚，这是不间断的心跳，这是最美好的回忆，FOREVER WITH YOU！







相似点

START 画面、背景画面、对话框、剧情等

游戏之三：NO NAME I

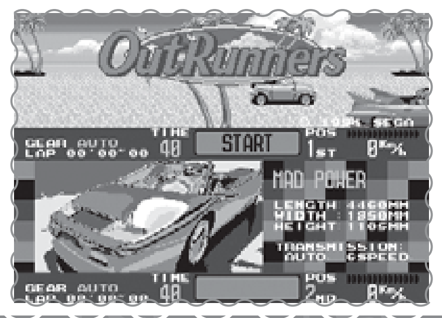
这是个纯赛车游戏，蓝天、碧浪和沙滩，双人同坐的无顶赛车，可怜的小晴毕竟只是个小孩子，急速飞驰中躲闪不及，一下撞在了路边的大树上，人仰车翻……



看起来像惬意的兜风嘛

真实游戏映射

笔者想到的是 SEGA 的《OUT RUNNERS》，由于该片断很短，所以只能通过有限的背景环境判断，记得以前有幅宣传海报和这个非常相似，不过《OUT RUNNERS》的游戏界面和这个不同呢。不知道大家有何更深刻的见解，望赐教。RAC 游戏从最 FC 简单的如《火箭车》、《机车龙虎斗》发展到今天的仿真汽车框体游戏，真让人感叹科技发展之快以及游戏业创新之锐利。





相似点

背景画面等

游戏之四：NO NAME II

标准 2D 格斗游戏，小晴自然又是牺牲品，既无招架之功更无还手之力，无限的时间设定注定了这场对决要有一方被打到死。突然发觉这根本只是连续技演示嘛，受虐者还是个貌似可爱的小女孩……



为什么受伤的总是我

真实游戏映射

以《街头霸王》为首的所有 2D 格斗游戏。FTG的出现挑起了原来“和平共处”的玩家间热血与荣耀的战火，相比起乐胜套路不变的低能 CPU 而言，让身边的玩家对自己俯首称臣显然要更有快感和成就感，因人而异，不同的技术打法，不同的心理战，挑战性是不言而喻的。另外，这对玩家们永不言败的意志培养也有现实意义呢。尽管随着各种强劲机板的涌现，3D 格斗游戏的发展越发神速，但对于大多数玩家而言，那些经典的 2D 格斗游戏仍是心中不可割舍的部分，CAPCOM 和 SNK 那些招牌作品长盛不衰足以说明问题。

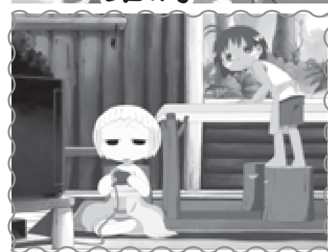


相似点

游戏画面设定、连续技等



结局



一记强力的升龙拳终于将小晴打回了最初的《AME GUEST III》世界，传说中黑暗之王原来是大人形态的阿布，而她掠走小雨的原因则是为了满足住在自己身体里的众人能抱抱小孩子的愿望……虽然恶搞得有点过份，但总归迎来个完美的结局。在随后的日子里，阿布还是一如既往地沉迷于游戏，而小雨也成为了她体内的常客，这就是热带雨林的生活。

模拟情缘
记我的大学时代

土豆暗の探求者 /文
cotolo /栏目编辑

题记：

此情可待成追忆，
只是当时已惘然。

——唐·李商隐《锦瑟》

PROLOGE

我打小就很迷恋游戏，总爱操纵着小小的马里奥去采蘑菇，或者是扮演魂斗罗穿梭与枪林弹雨。在上大学前从未见过电脑，只在某些书刊上读过些一鳞半爪的知识，据说那些好玩的游戏都是用电脑制作出来的，于是对其崇拜不已，认为是个了不得的高科技产品。出于对游戏的爱好高考报志愿时填写了某最高学府的计算机系。然而造化弄人，一向成绩不错的我居然以几分之差落第，无奈之下选择了另一所学校，来到了北方的一座城市。在这所学校里我第一次接触到了“传说”中的电脑，同时也开始了与模拟器的不解之缘……

CHAPTER 1

97、98 年正是家用机、街机最火爆的时期，而电脑则刚刚开始在我国国内普及，模拟器还绝对是个新鲜玩意，各个电脑报刊上只有零零散散的小豆腐块文章介绍。记得大概是 97 年的某期电脑报上有一篇介绍超任模拟器的文章，标题似乎是《超任模拟器 SNES96 重拳出击》，里面介绍的在电脑上玩到超任游戏的情景不禁令我心潮澎湃：居然只需要一个小小的软件就可以在电脑上玩到所有的游戏，这简直是太神奇了！！就是从那一天起，我开始了对模拟器近乎疯狂的追逐。

那时候我国网络建设极不发达，上网基本上是奢侈品，下载游戏 ROM、浏览相关信息更是天方夜谭。获得消息的基本途径只有各种电脑报刊，而得到模拟器和 ROM 则只能依靠 D 版光盘了。为了心爱的模拟器，我只有频繁地跑电子市场去搜刮光盘，基本上每周都要去两三次。由于是学生，资金非常有限，为了省钱总是步行前往，好在电子市场离学校并不太远，走路只需要半个多小时（汗，现在想起来真佩服自己当时的毅力），中途还会路过著名的“×海公园”，可以顺便看看美景。由于去的次数太多了，最后我与电子市场的许多摊主几乎都混了个脸熟。见面先是打声招呼，然后就在大批的光盘里翻拣，只要一看到与模拟有关的光盘就毫不犹豫地掏钱买下。记得我当初买的第一张光盘是 25 元（对于当时的穷学生来说真是天价了），后来拜电脑普及所赐，光盘的价格逐渐下降，从 20、15 逐渐跌到了 10 元并保持稳

GAGraphic

定，不过仍然比现在的价格要贵很多，现在想来那些卖 D 碟的人可真大赚了一笔。

收集了大量的光盘，但仅有软件还是不行的，当时几乎没有同学能够在宿舍里买起电脑，而且学校也严格限电，为了玩游戏就只能去学校的机房了。但同许多高等学府一样，“严禁玩游戏”是所有机房的最基本守则，我和几个同样爱好游戏的同学不得不“曲线救国”。和机房老师混好关系而代为看机房，到了晚上 10 点左右教学楼要关门的时候不回宿舍，关掉灯偷偷地躲在机房里，等巡视的保安过后再打开电脑玩。这可真是需要些冒险精神和坚强的心脏，夜里去上厕所都要小心翼翼，生怕被楼道里的防盗监视器发现，好像做贼一样。

这种瞒天过海的方法进行了好几次，虽然出现了多次险情好在都没有被发现，但提心吊胆地玩游戏毕竟不太舒服。所幸后来一批有经济眼光的人看中了大学生身上的商机，学校周围渐渐地出现了很多专门的供大学生玩游戏的电脑机房（似乎这就如今是所谓“网吧”的前身，不过那时好像这个词还根本没有出现），我就转移到那里去了。不必再担惊受怕，但这却是以金钱为代价换来的，按小时收费价格相当贵，依稀记得好像是每小时三元。不过很多老板为了充分利用资源而提供通宵服务，晚上“包通宵”要相对便宜一些，一晚上八个小时大约只要 15 元，于是为了能在电脑上玩到各式各样的模拟器我熬了无数个通宵。那时候电脑机房的生意暴好，条件暴差，空气污浊流通不畅，说实话熬上一晚上 8 个小时坐在电脑前还在那种环境里真是不容易，也就是凭着年轻力壮吧，要是搁在现在的我身上是肯定吃不消。不过经历了这么多次疯狂通宵摧残身体健康的经历，直到现在我的视力也没有显著下降，仍然保持在 5.0 左右，不能不说是一个奇迹。看看周围大批戴眼镜的同学同事，心中不由地有些莫名的自豪。

由于家庭经济状况所限，我买光盘、上机的钱都是从生活费里一点点挤出来的。我曾经创下一学期每天早餐不吃、午餐晚餐只吃两个豆包（价值八毛）的辛酸经历（绝不夸张），一个月的伙食费不到 100 元。一个学期结束后人整整瘦了一圈，以致于宿舍里的几个兄弟们戏称我为“豆包王子”（狂汗）。别人上通宵时可以买大瓶的雪碧来提神，而我只能什么也不带硬撑着不让上下眼皮打架（最多灌上一杯白开水）……往昔的甘苦一言难尽，然而为了至爱的模拟器与游戏，我无怨无悔。



CHAPTER 2

上中学时曾经玩过超任机，超任模拟器对我来说只是一时的新鲜感，还很不完善的SNES9X的模拟效果要比超任原机差太多了，而且兼容性也不高，很多大作的ROM无法运行，所以我对模拟器的兴趣很快转移到了其他机种上，其中之一就是GB模拟器。

当时的GB模拟器开发正热火朝天，新模拟器层出不穷，而且都完成度比较高。记得有VGB、GB97等等。记不清我最初用的是哪个模拟器了，只记得最常用的有两个，一个是日本人“某吉”开发的REW。这个REW可以算是最好的GB/GBC模拟器了，具有使用方便的WINDOWS界面、强大的模拟能力和极高的兼容性，不仅能玩GB游戏，还能玩FC、PCE游戏，著名的电玩编辑软体动物还曾经专门撰文介绍，而现在恐怕没有多少人会记得这个曾经辉煌一时的软件吧。另外一个就是NO$GMB，也是个非常出名的GB模拟器，其实力与REW不相上下，它最大的特点是有GB的DEBUG界面，非常像TURBO C，可以在游戏中随时中断进行DEBUG。利用这个特点就可以在学校机房的上课时偷偷地玩GB游戏而不用担心老师会发现了，不明就理的老师还以为是在学什么高深的汇编语言呢，呵呵。

用GB模拟器狠玩了一阵《瓦里奥世界2》，对他的喜爱也是从那时开始的，丰富的分支路线、爽快的动作，与马里奥完全不同的风格。后来又迷上了《勇者斗恶龙怪物篇》(DQM)，那时网络速度很慢，全机房的人只能共用一个拨号网络，下载工具网络蚂蚁（NETANTS）和网际快车（JETCAR）还没有出世，为了得到DQM的ROM我费了不少的力气，最后用的是网络吸血鬼(NETVAMPIRE)，夜里每秒二三百字节的速度已经让我很满足了。得到ROM后我就把它分卷压缩拷贝到软盘上，用的是ARJ（又一个留在记忆中的软件），然后经常在机房里上通宵玩，抓怪物、练级、合成……（旁边玩电脑游戏的同学总会对我投以异样的眼光），累计玩了有大概七八十个小时，培养出了大部分怪物，连魔王系的也仅差DARK DREAM等几只了。可惜当时保存记录的软盘现在已经不知所终，甚为遗憾，不然现在也可以拿出来炫耀一下。

FC模拟器也是当时很成熟的模拟器，品种非常之多，比GB模拟器还要多，但能够真正达到完美的就屈指可数了。有一个叫NESTCLE的模拟器效果很好，虽然是DOS程序却有着类似WINDOWS的菜单，它的光标做的很有特色，是一只在滴血的手，给人印象很深。另外一个很好的模拟器是FWNES，是由一个台湾人开发的（好像叫Yang FanWen)，是当时唯一能够模拟超人气游戏《龙珠Z》系列的FC模拟器。

不过相对仍然生机勃勃的GAME BOY而言，收集早已经消失在历史洪流中的FC ROM可就太难了，而且我们这一代人也早就



玩过了FC上的大部分游戏，FC模拟器只能是模拟大餐中的调味而已。同样遭到冷遇的还有世嘉MD的模拟器，例如KGEN，虽然也都比较成熟，但由于MD上的游戏数量没有GB多，其中好玩的游戏更是稀少，所以未能吸引众多模拟爱好者的眼光。

CHAPTER 3

模拟器最大的成就我想就是模拟那些种类繁多的街机了，想一下小时候只能在机厅里见到的超大型体感机现在在自己的电脑上就可以轻松玩到，相信每一个人都会激动无比（唯一的遗憾是只能用键盘操作，没有摇杆的手感）。由于笔者儿时是个“好孩子”，很少去机厅玩游戏，偶尔的机会也只是进去在旁边羡慕地看别人玩，所以街机对于游戏迷的我来说一直是个期待完成的梦。

翻一下大学时购买的五六个光盘包，里面关于街机模拟器的是最多的，而其中又以NEOGEO的为最。说起来D商也真是可气，ROM不一次出齐，而是有了个新ROM放出就火速新出一张碟，令患有“收集癖”的我不得不为了一个想玩的游戏而掏腰包，那些令我心动的名字是：合金弹头、真侍魂·霸王丸地狱变、97格斗之王……。当时的MAME似乎只能模拟一些超古旧的机种，名气远没有今天那么大，无数街机模拟器中最出名的绝对是NEORAGE——不必用零花钱去向机厅老板换取铜板，也不必去购买昂贵的机皇至奥和卡带，只要拥有了NEORAGE，SNK的所有辉煌都尽在我掌中！

不过那个时候想要玩NEOGEO真的是很麻烦，最开始的NEORAGE没有图形界面，全要由命令行操作，而且要有烦琐的准备工作，要用到通用显卡驱动程序UNIVBE（现在也可能只有模拟界的元老们才知道这个号称“万用显卡驱动”的程序吧）。由于NEOGEO游戏的ROM很大，而当时的电脑内存又少的可怜（32M就已经不可思议了），载入一个游戏要花费数分钟进行初始化，在这段时间里只能听着硬盘发出的吱吱惨叫声同时不停地祈祷千万不要死机……经过漫长的等待后终于可以开始玩了，NEORAGE的模拟效果非常的棒，几乎完全再现SNK游戏在街机上的风采，画面精美的令人陶醉。记得当年和宿舍里的五哥一起合作打通了《合金弹头》，其间续币无数，搞笑的游戏风格令我们开心不已，虽然两个人的四只手都要挤在一块键盘上。后来又经常和同学一起在电脑上切磋《97格斗之王》、《侍魂》等SNK经典格斗大作，苦练本领，并以用键盘能发出招法“恐怖”的超杀而沾沾自喜。

NEORAGE之外另一个比较出名的街机模拟器就是CALLUS了，直译意思是“硬皮”、“老茧”，不过好像理解成CALL



US 更有意境一些。CALLUS 的模拟对象是 CAPCOM 的 CPS1 基板，虽然是过时的产品了，但它上面的游戏在 90 年代初时可是风靡了整个大中国：《名将》、《恐龙世界》、《快打旋风》、《街头霸王 Ⅱ》、《三国志 2 赤壁之战》等等，每一个游戏都是我们这个年纪的人的美好回忆。也许是因为 CPS1 基板较容易被模拟的原因，CALLUS 的完成度相当的高，所有游戏均能够完美运行，不过略为遗憾的是射击经典《1942》被模拟成了横向的，玩起来极为痛苦。

与街机模拟器发展的热火朝天相比，家用机里次时代机种的模拟可谓是一潭死水，SS 无人问津，PS 的几个模拟器如 PSEMU 等也进展极缓慢，只能显示出个 PS 的 LOGO。在这种情形下，横空出世的 BLEEM 是无疑是模拟器界的一颗最耀眼的新星。

大概是 1999 年的某一天，在一本电脑书刊上翻到了关于 BLEEM DEMO 版的介绍，说能够基本完美地模拟 PS 游戏，并且刊登出了几张抓图。当时我就像发现了新大陆一样，“啊，又有好玩的模拟器了！”立刻飞奔至电子市场，买了几个心仪已久的 PS 大作：《街霸 ZERO3》、《铁拳 3》、《刀魂》、《宿命传说》，然后又飞奔回学校机房。凭着和机房老师的关系（还有厚脸皮）找了一台有光驱的电脑（那时候光驱也是个昂贵的配件，不是学校里每台机器都有的）。虽然这个 BLEEM 只是个 DEMO 版，动画只能以黑白色播放，但运行效果的确超过其他 PS 模拟器太多了，大部分 2D 游戏都支持，《街霸 ZERO3》可以完美地运行，但 3D 游戏效果就差一些了，速度会严重下降。不过即使这样也不能阻止我对 BLEEM 的热情，很快就投入到了次世代的怀抱（虽然是在电脑上）。

于是，NEORAGE、CALLUS 和 BLEEM 这三大王牌模拟器成了我大学时的最爱，无数的不眠之夜经常就是它们伴我度过的。

CHAPTER 4

然而，我与模拟器的故事到了 BLEEM 就不得不结束了。BLEEM 出现时我也马上要进入大四，要为自己的未来着想了，放纵的玩心不得不收敛了起来，玩模拟器的时间逐渐开始减少。这时一个老乡考上了复旦大学研究生的事情更给了我以很大的震撼，我不甘于沉沦于现状，也下了决心要考上研究生，而且要跨专业报考计算机系（原来学的是经济学）。经过一年昏天黑地的苦读和“猪狗不如”的生活后终于得偿所愿，而代价就是玩心在学习中渐渐地消退了，对模拟器的兴趣也没有当初那么狂热了，这也许是成长的必然吧。一年的时间，对于一个人也许不算什



么，但对于瞬息万变的模拟器界却足够漫长了。当我再度踏入这个领域时已经少了很多激情，而且显得有些落后于时代，模拟器界日新月异的发展让我有些无所适从……但我对游戏那一丝淡淡却永恒的追求却永远不会改变……

追昔抚今，现在的模拟玩家真是幸福啊，网络上可以得到详细的资讯，不必受黑心D商的盘剥，可以从宽绰的网络上自由下载，而且更有了专门的模拟器杂志来为玩家服务……此情此景，比我们当初苦中求乐的环境好了何止千倍万倍！！然而，那时咸菜就窝头的香甜却将作为美好的回忆而永存心间。

EMU,I LOVE YOU FOREVER AND EVER!!

后记

四年的大学生活中模拟器陪伴我度过了很多快乐的时间，使我的生活虽然艰辛却多姿多彩，“所有欢笑泪水就是这样度过，那一段日子我永远记得；或许现在的我已经改变很多，至少我从没改变那个做梦的我。”同寝室的几位兄弟已然四散，大多留在学校所在的城市谋生，只有我一人在京城里闯荡。同乐《合金弹头》的五哥结婚已经满两年了，其他的几位也已展开爱情长跑多年，只有我仍是独身一人，总在深夜中独自品位着游戏的乐趣和独身的滋味……（不知道有没有女玩家对鄙人感兴趣？欢迎联系，谢绝同性与幼齿，笑）

如从前那样放肆地挥霍青春的举动如今已经是完全不可能了，进入社会的我时时要为生活所奔波。近来工作压力颇大，闲暇时忽地有所感悟，遂成此文，以纪念自己与模拟器、与游戏一同度过的最宝贵、最单纯、最疯狂的青春。

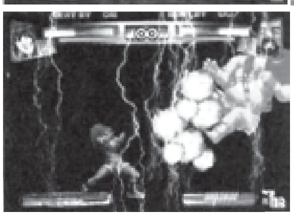
无限+新闻

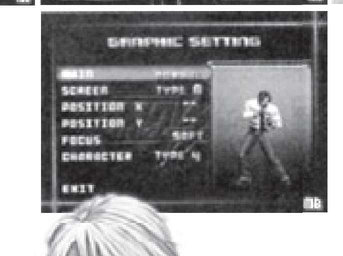
PS2移植作品情报

SNKPLAYMORE即将在7月发售的PS2版本《KOF NEOWAVE》除了完全移植街机版的内容之外，将增加五名街机版没有的角色，分别是SETH、ANGEL、MAYLEE、RUGAL、里KYO。并且游戏将同样支持KDDI的MMBB网络对战功能，还将增加一个自己修改角色配色的功能，并且自己修改颜色的角色可以在网络对战中使用。







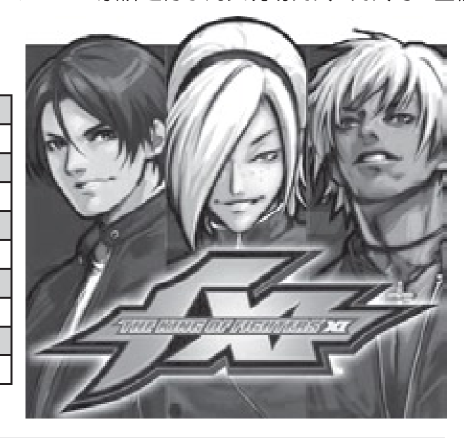
游戏定价7140日元，SNK还会提供特制的《拳皇》角色手机清洁用吊饰1套5个，以及特制海报1张作为特典赠品。

原定于2005年5月26日发售的支持网络对战功能的《饿狼MARK OF THE WOLVES》宣布延期，现在的发售日改为2005年6月30日。

此外，《月华之剑士1+2》合集也推迟到2005年7月发售预定。

KOF 正统系列新作-KOFXI公开并现场测试

SNKPLAYMORE 于 5 月 12 日 正 式 开 放 了 KOFXI 的 官 方 网 站（http://www.SNKPLAYMORE.jp/official/kof-xi/index.html），并且在 5 月 14、15 日和 6 月 4 日 -5 日在世嘉俱乐部秋叶原和シャト -EX 京桥进行了两次现场测试，测试的一些情报如下。





基本动作

基本动作
→：前进
←：后退（防御）
↑：跳跃
↓：蹲下
A：轻拳
C：重拳
B：轻腿
D：重腿
E：吹飞
START：挑衅

特殊动作

通常交换（NORMAL SHIFT）：AC 或 BD

紧急回避：←或→ AB

通常投：近身←或→ C 或 D（看来恢复成两种通常投了）

解通常投：通常投瞬间←或→ C 或 D

受身：倒地前 AB

快速交换（QUICK SHIFT）：击中（HIT）对手或对手防御时 AC 或 BD（消耗技术槽一条）

救援交换（SAVING SHIFT）：被击中时 AC 或 BD（消耗技术槽一条）

防御取消紧急回避：防御中←或→ AB（消耗技术槽一条）

通常技取消紧急回避：通常技击中时←或→ AB（消耗技术槽一条）

防御取消吹飞：防御中 E（消耗能量槽一条）

超级取消（SUPER CANCEL）：必杀技击中或防御时取消超必杀技（消耗技术槽一条、能量槽一条）

队长（LEADER）超必杀技：队长角色使用（消耗能量槽两条）

梦？(DREAM）取消：超必杀技击中或防御时取消队长超必杀技（消耗技术槽一条、能量槽两条）

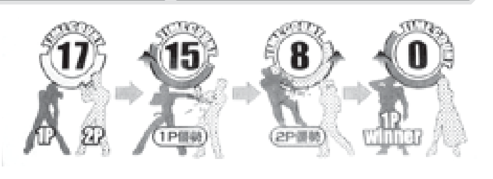
新增系统

1、气槽变成了两条，新增“**技术槽**”**(SKILL GAUGE)**，对战中随时涨槽，最大为两个，快速交换等特殊动作需要；以及原来的“能量槽”（POWER STOCK），超必等特殊动作需要。

技术槽的最大容量是2个

能量槽的最大容量根据人数变化
3 人角色的时候：最大值 3 个
2 人角色的时候：最大值 4 个
1 人角色的时候：最大值 5

2、“**决 定 指 示**？”**(DECIDE INDICATOR)**，新的判定系统。在对战中有优势的一方，则指示器朝有优势的一方倾斜，需要判定胜负的时候指示器朝那边倾斜则胜者是哪方。



创新的系统会带来新的挑战吗？！

侍魂官方网站开通

继 KOF 十周年官方网站开通后，SNKPLAYMORE 又开设了《侍魂》官方网站（http://www.samuraispirits-official.com/）。

网站有《侍魂》历代作品介绍，系列登场人物介绍、关联商品、专栏、同人漫画、链接、下载等栏目。

ATOMISWAVE新作发布《侍魂 天下一剑客传》





SNKPLAYMORE 忽然公开了 ATOMISWAVE 上的《侍魂》新作——《侍魂 天下一剑客传》，并在 4 月 30 日 -5 月 1 日和 5 月 28 日 -29 日在新宿西口的世嘉俱乐部进行了两次实地测试。（该游戏的官方网站 http://www.snkplaymore.jp/official/samurai_tenka/index.html）

在此之前，并没有任何消息透露 SNKPLAYMORE 将推出《侍魂》的新作，只有 4 月 21 日开通了“《侍魂》系列”的网站才算是有一点预兆，看来现在 SNKP 的保密工作的确做得相当不错，这也不由令大家更为期待其下一个新作，会是什么呢《饿狼传说》？《月华之剑士》？《龙虎之拳》？《世界英雄》……

PS：《侍魂 天下一剑客传》不支持 AW-NET 网络对战功能。

第二次测试确认登场人物

安德鲁、祭杂子双六、机关麻吕、王虎、花讽院和狆、不知火幻庵、黑河内梦路、天草四郎时贞、凶国日轮守我旺、壬无月斩红郎、霸王丸、娜可露露、利姆露露、服部半藏、加尔福特、橘右京、牙神幻十郎、千两狂死郎、首斩破沙罗、绯雨闲丸、花讽院骸罗、柳生十兵卫、夏洛特、塔姆塔姆、风间火月、风间苍月、罗刹丸、蕾娜、炎邪、水邪、腐外道、德川庆寅、刘云飞、真镜名弥娜、万三九六



游戏模式

增加四种游戏模式，加上第一次测试的两种一共六种操作模式，分别对应包括本作在内的六代正统作品。

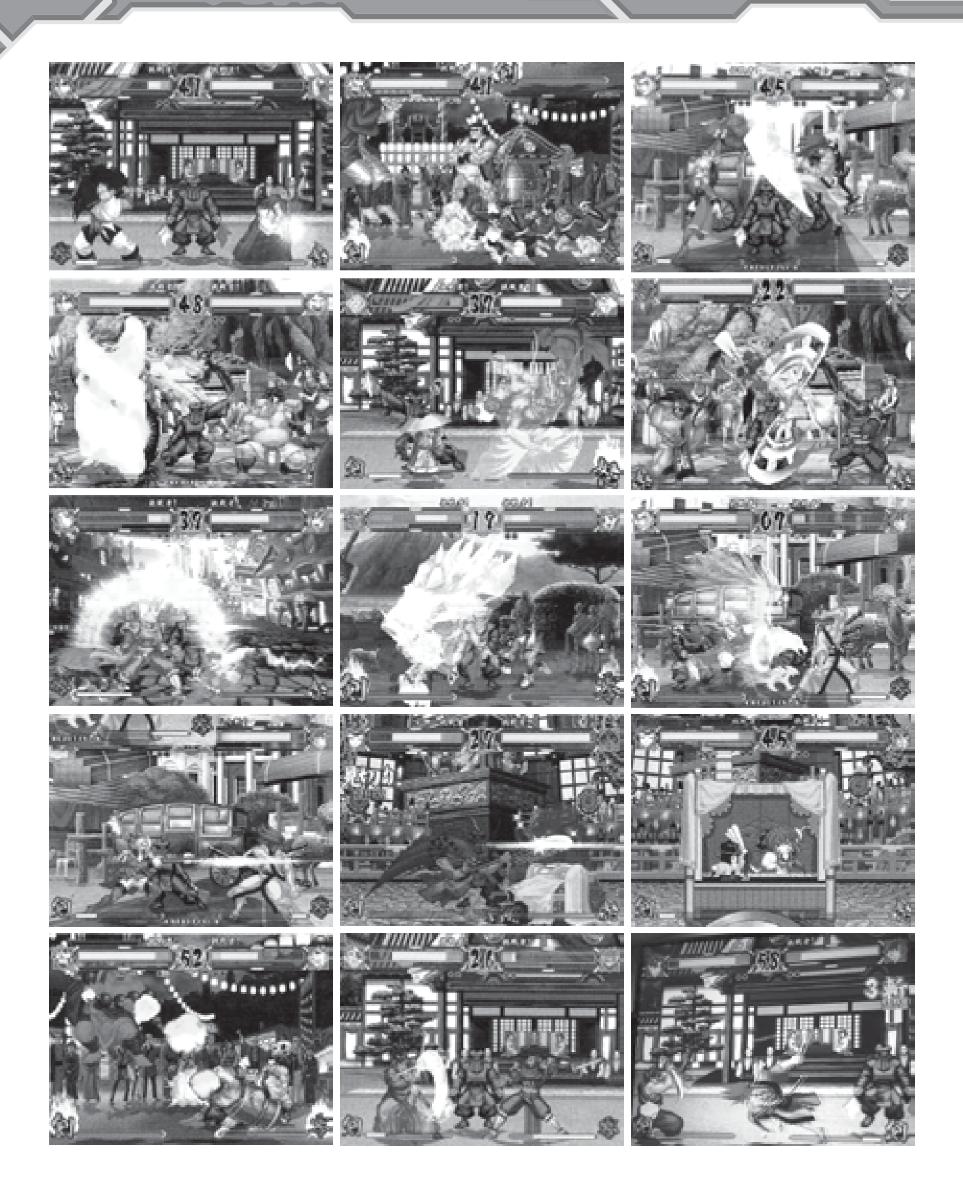
模式	特点	气槽相关	特殊操作
怒	一击必杀的超强斩	没有特殊移动，攻击防御高	A+B 超强斩；受攻击怒气值上升。
真	破坏对手的武器	真气槽 MAX 后可以使用武器破坏技	↓→A+B 使用武器破坏技。
斩	空中防御使用	斩气槽 MAX 后可以使用武器击飞技	↓→A+B 使用武器击飞技；E 回避；接近→E 兜后；跳跃中 E 空中防御；A+B 同时按怒气蓄。
天	连斩的连续攻击	天气槽 MAX 后可以使用武器击飞技	A+B 同时按连斩启动；ABC 同时按怒气爆发，爆发后气槽消失。
零	无之境地的一发逆转	零气槽 MAX 后可以使用武器击飞技	D+E 同时按无之境地；A+B 同时按瞑想，使用延长无之境地时间；ABC 同时按怒气爆发。
剑	秘奥义的使用	剑气槽 MAX 后可以使用武器击飞技	低血后可以使用一次秘奥义；武器击飞，完全防御等可使用。

游戏图片集锦









其他一句话新闻

《SNK 大乱斗》在 4 月 28 日 -29 日在新宿西口和秋叶原的世嘉俱乐部举行了网络测试。

“《罪恶装甲》系列 ”新作测试，《GGXX#RELOAD SLASH》4 月 30 日在池袋 GIGO，初步看来是 RELOAD 的改进版。

WINKAWAKS

制作游戏人物GIF动画

■前言

由于读者对制作游戏GIF动画图片的兴趣要求逐渐增多，我们决定从本期开始，联合EMUGIF的几名核心制作成员，为大家连载如何利用模拟器制作精美的游戏图片和GIF动画的相关教程。本期首先引用一篇受欢迎程度极高、使用的模拟器最为大众化、方法相对较为简单的Kawaks动画制作教程，希望大家喜欢。

EMUGIF网站上有大量的游戏GIF动画，这些动画被广泛应用在各大论坛的用户签名、头像上，甚至你在一些提供AVATAR服务的地方（比如QQ、ETANG等）都能够看到这些熟悉的GIF的身影。你想知道这些漂亮的动画是如何制作出来的吗？GIF动画，其实就是由多幅静止图片组成的多帧图片，其制作过程的就是截取多幅静止的游戏图片，然后合成一个GIF动画的过程。

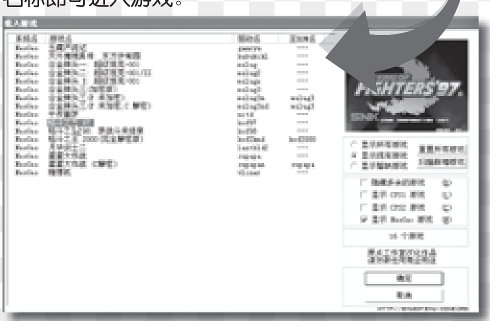
我们还是从最容易的地方说起吧，随着CPS2和NEOGEO系列游戏被普遍模拟，目前我们喜欢用的模拟器就是WINKAWAKS了，它的模拟范围已经基本包含了我们那个时代在机厅里接触过的全部经典格斗游戏和清版游戏，这些游戏在网上广为流传的GIF动画也基本都出自这个模拟器的一个附带功能。废话不多说，以下就开始介绍具体的制作方法咯！

■截取图片

先熟悉一下WINKAWAKS的几个常用的快捷键，在制作GIF的时候会很方便。ENTER键是暂停，F5是存盘，F7是读盘，SHIFT+F5是开始录像，SHIFT+F7是读取录像。

Kawaks 1.45 – 没有载入游戏
文件(F) 视频(V) 音频(S) 杂项(M) 游戏(G)
载入游戏(L) Alt+L
自动运行游戏
配置路径(P)
暂停/继续暂停游戏(S) Enter
跳过视频帧(F) Shift+Space
重置游戏(R)
开始联机游戏(N)
选择存盘点...
使用前一个存盘点 F6
使用下一个存盘点 F8
保存游戏进度 F5
载入游戏进度 F7
选择输入记录点...
记录游戏输入 Shift+F5
回放游戏输入 Shift+F7
退出程序(X) Alt+F4

1 读取游戏：载入游戏，弹出游戏菜单，双击游戏名称即可进入游戏。

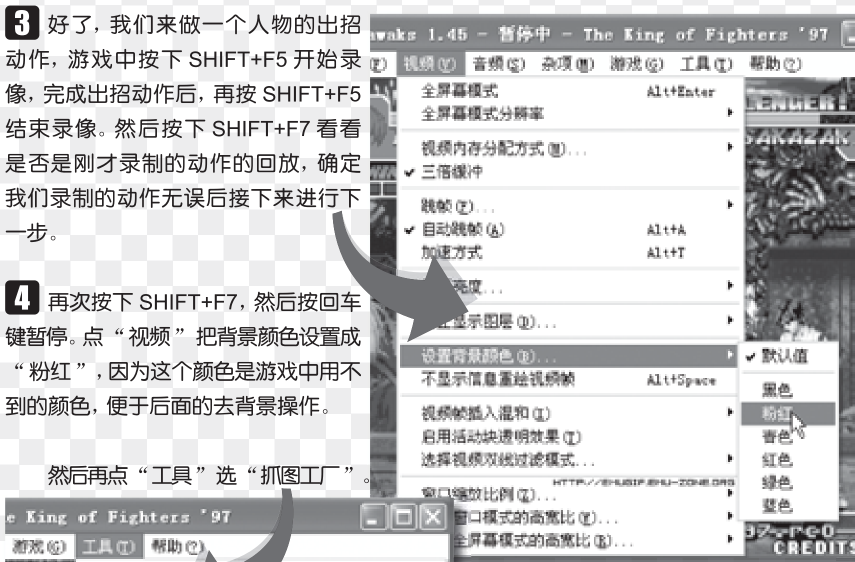


2 先玩玩吧，玩够了你接着往下看^_^。

3 好了，我们来做一个人物的出招动作，游戏中按下 SHIFT+F5 开始录像，完成出招动作后，再按 SHIFT+F5 结束录像。然后按下 SHIFT+F7 看看是否是刚才录制的动作的回放，确定我们录制的动作无误后接下来进行下一步。

4 再次按下 SHIFT+F7，然后按回车键暂停。点“视频”把背景颜色设置成“粉红”，因为这个颜色是游戏中用不到的颜色，便于后面的去背景操作。

然后再点“工具”选“抓图工厂”。



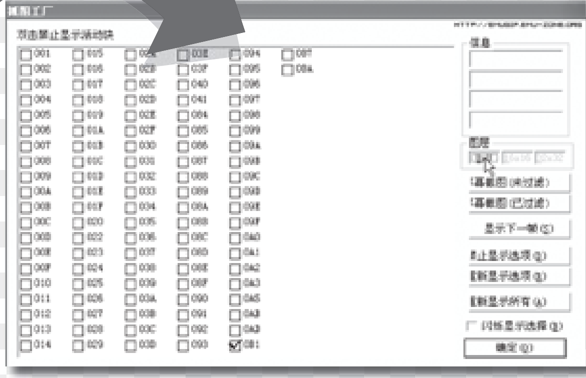
弹出的窗口如图，由于之后的截图操作都是在这里进行，所以最好把原游戏窗口和这个抓图工厂窗口一左一右或一上一下放置，以便于操作。



5 双击上图中的活动块便可以去掉游戏背景以及不要的人物，以下便是去掉部分活动块后的效果。

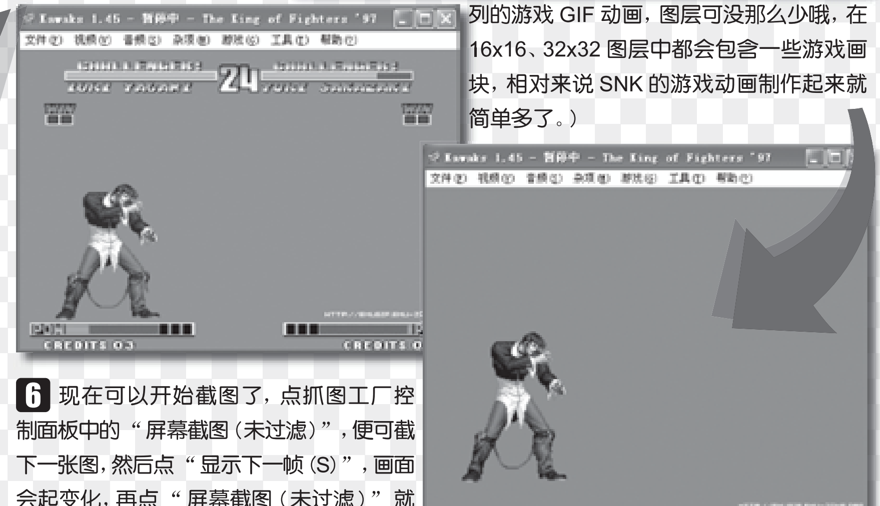


最后我们只留下一个人物的活动块。



不过在这个画面中除了人物外，还有血槽和时间等多余的东东。

此时我们只要再选中抓图工厂控制面板中的“图层8x8”，就可以去掉了。（提示：如果你要制作CPS系列的游戏GIF动画，图层可没那么少哦，在16x16、32x32图层中都会包含一些游戏画块，相对来说SNK的游戏动画制作起来就简单多了。）



6 现在可以开始截图了，点抓图工厂控制面板中的“屏幕截图（未过滤）”，便可截下一张图，然后点“显示下一帧（S）”，画面会起变化，再点“屏幕截图（未过滤）”就截下第二张图。由于活动块不是固定的，所以在点下一帧时，画面可能会有多出不用的背景，这时需要再去掉这些活动块。依法一张张的截图，直到人物完成整个出招动作。（提示：不必每一帧都截下来，只要截不同画面的帧就好了，待你有了经验之后就可知道有些不同的帧是不需要截的。）

7 由于人物的动作还带有火焰，所以截图时也要保留，其他如人物的影子则可以不要。并注意随时调整多余和丢失的活动块。

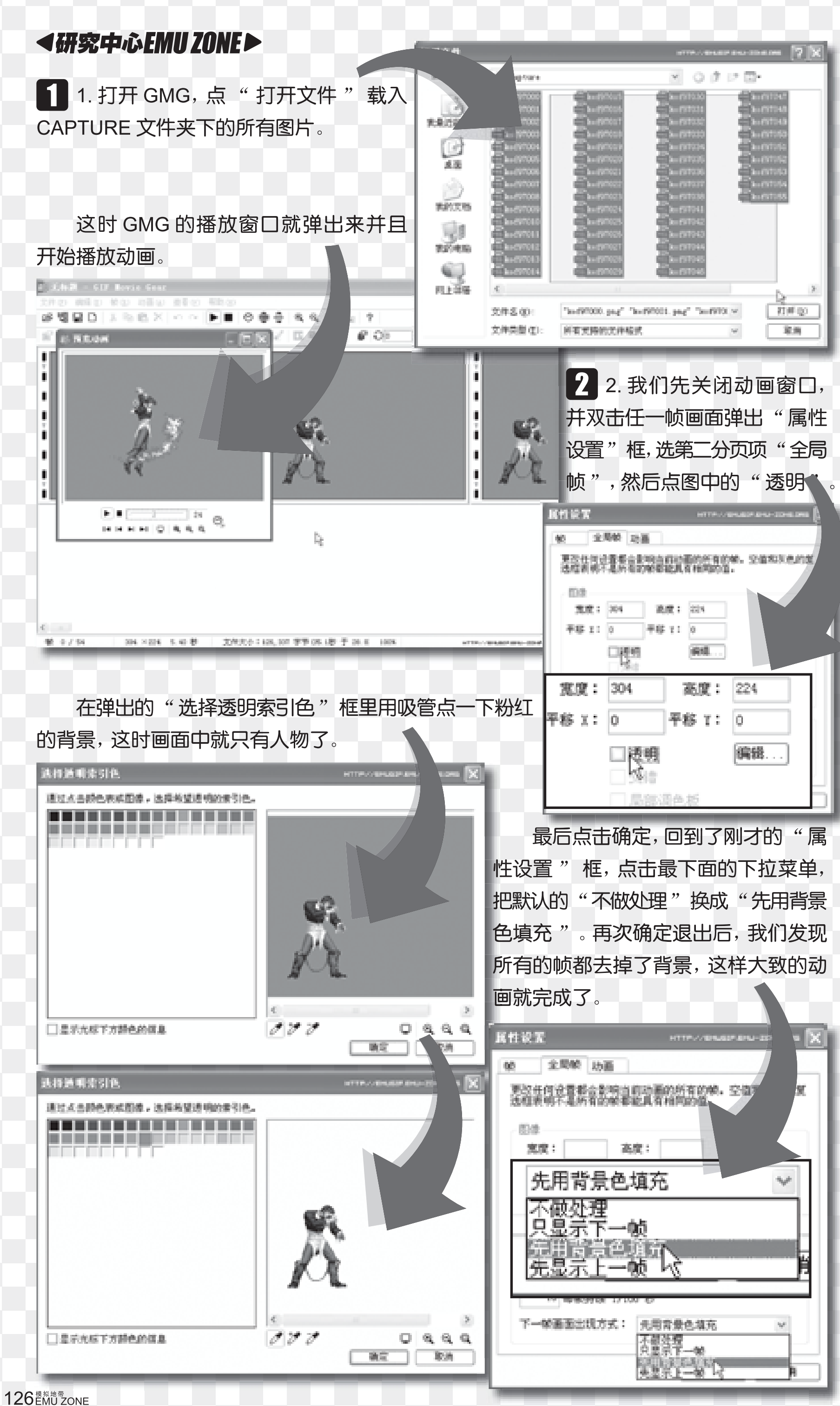
8 所有截图文件都保存在WINKAWAKS模拟器目录下的CAPTURE文件夹里，格式为PNG。

■制作动画

制作动画的工具我推荐大家用GIF MOVIE GEAR4（以下简称GMG），这款GIF工具简单易用，功能强大，非常适合新手做GIF图。

1 1. 打开 GMG，点 “ 打开文件 ” 载入 CAPTURE 文件夹下的所有图片。

这时 GMG 的播放窗口就弹出来并且开始播放动画。



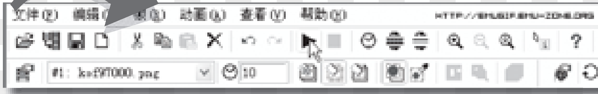
2 2. 我们先关闭动画窗口，并双击任一帧画面弹出 “ 属性设置 ” 框，选第二分页项 “ 全局帧 ”，然后点图中的 “ 透明 ”。

在弹出的 “ 选择透明索引色 ” 框里用吸管点一下粉红的背景，这时画面中就只有人物了。

最后点击确定，回到了刚才的 “ 属性设置 ” 框，点击最下面的下拉菜单，把默认的 “ 不做处理 ” 换成 “ 先用背景色填充 ”。再次确定退出后，我们发现所有的帧都去掉了背景，这样大致的动画就完成了。

■修整动画

先点工具栏上的播放按键看看效果，是不是觉得人物的动作偏慢或者发现一些截取图片时忘记去掉活动块而产生的多余的东西，不要紧，现在我们就来调整这个动画。（提示：点工具栏上的放大或缩小键便于查看整体画面。）





1. 删除多余帧：由于每个人截的图都不同，所以做法略有不同，在刚才播放过动画后，我发现 16 帧前面的几帧不是我要的动作，所以可以删掉。点选不要的帧，然后删除。（提示：点一幅图后按下 SHIFT 键再点另一幅图，这样可以选取两幅图之间的所有图片。）

2. 选中多余的图像并剪掉。此时在选中框的帧在左上角都有多余的头像，在需要修剪的图片上点右键，选“移动 / 裁剪帧（M）”。

把虚线拉到合适的地方然后点确定，这样就去掉了多余的头像。截图中的其他杂质也是用这个方法去除。

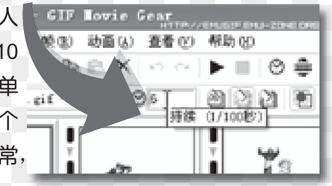


3. 去除相似帧以及中间帧：相邻的两帧或几帧常常都是人物位移上的细微差距，如图就是人物在高度上有些细微变化，这种状况下只需要保留一帧就可以了。还有人物的前进、后退、上升、下降的全过程截出的图都有好多，其实我们只要保留移动动作的首尾帧，中间的过程帧可以不要，或者最多保留一张中间帧，因为连续播放时这些画面都一闪而过，人的肉眼根本就观察不到，所以删除了也没有关系，而且这样还可以缩减动画的体积，提高动作的流畅度。当然，如果游戏中人物的动作有明显的移动过程，那还是要多留些中间帧的。（提示：感觉速度慢或者不该停顿的地方有停顿就是因为保留的帧太多，这时就该动

手删掉一些过渡帧，但是也需要留意删除的尺度，如果删除过渡造成动画出现掉帧那就不行了。）



4. 时间问题：可能有人会觉得奇怪，为什么我在做图时人物的动作都很正常，但是一旦上传到网页上就太快或者太慢了呢？其实我们做图软件和看图软件里看到的 GIF 动画的速度是和网页上看到的速度是不一样的，电脑配置越高，在作图软件和看图软件里看到的速度就越快，而网页则不受这个影响，而且我们做签名也是在网页中使用，所以我们作图的速度应该以网页中的为准。一般时间设为 10 时，作图软件和网页里速度是一样的，所以 10 是做 GIF 的标准速度。而 10 以下的时间不是越少越快，在网页里最快的速度是 6 而不是 0 也不是 1，所以在觉得人物速度偏慢时，可以把速度调为 6。除 6 外的所有时间和 10 都差不多，这个大家可以自己体会。还要注意改的时候是单帧的速度还是全局帧的速度，这个要看具体需要。所以一个图做完后可以把它拉到 IE 浏览器里播放，看看速度是否正常，如果不正常再修改。



5. 裁剪大小：全部完成后，图片中会存在些多余的空白部分，我们可以剪掉这部分，同样也是为了美观和节省空间。照上面剪多余头像中讲的方法可以剪掉多余的空白，但是操作比较麻烦，新手可以偷懒一点，直接点图中的“优化动画”按钮。



结束后再双击任一帧，在弹出的“属性设置”框里选第三分页项“动画”，然后点击“自动大小”，最后确定，这样图的尺寸就变小了。



好了，以上就是做一个简单动作的全部过程，你学会了吗？如果你对这个 GIF 动画制作感兴趣，也可以到 EZ 的 GIF 专题网站看看（http://emugif.emu-zone.org ），网络上流行的此类 GIF 图几乎都是来自这里哦。

微风/文
微风/栏目编辑

任天堂NDS模拟追踪

NINTENDO DS

作为GBA的后继机种，NDS早在发售之前，它的模拟话题就已经遍布了模拟界，中上的性能、使用卡带媒体都为模拟带来了一定的便利，甚至有更多的模拟作者在讨论把其他主机的模拟器移植到NDS的可能性。遗憾的是，NDS的模拟并没有它的前辈GBA那样一帆风顺，NDS的加密技术和游戏ROM DUMP的风波，再加上硬件的瓶颈，令NDS的模拟之路边充满崎岖。



NDS疯狂的ROM DUMP风波







对于NDS这款以卡带作为媒体，同时兼容GBA的主机来说，按以往的经验，它的游戏ROM的出现不会有太大的曲折，只要有人购买正版卡带并具备一定DUMP设备，NDS的游戏ROM就会象GBA那样以日志式的更新出现，虽然前段时间NDS的游戏ROM也是按这样的情况出现，但事实却与我们所想的违背，这一切要从烧录卡开始。

GBA的诞生令以Flash芯片为基础的游戏烧录卡蓬勃发展，完全没有任何加密程序的GBA卡带给了Flash烧录卡巨大的生存空间，在我们享受这份免费的午餐的同时，GBA烧录卡销售商们也在幸福地点着手上的银子，拥有一块烧录卡就等于拥有两千多个GBA游戏对于任何一个喜爱游戏的人来说都具有莫大的吸引力，低廉的制造成本让更多的人投入到烧录卡制造上去，随着NDS的发布以及它与GBA架构的类似，其中蕴涵的巨大的利益让NDS成为了烧录卡制造商们新的目标，面对竞争激烈的烧录卡市场，某些商人开始动起了“坏脑筋”。

Neoflash作为最早的NDS烧录卡，确实能正常地烧写游戏并在NDS上使用，虽然价格相对昂贵，但依然能吸引大量体会过烧录卡魅力的玩家，通过剖析Neoflash，我们能清楚地看到它的架构：

烧录卡：这是烧录组件中最重要的部分，负责存储NDS的游戏ROM，对于早已经熟悉NDS架构的我们来说，不难看出这是利用NDS可以同时插入NDS和GBA卡带的特殊性，把NDS的ROM存储于GBA烧录卡中，再通过PASSME设备把资料传输到

主机上运行，而这块烧录卡采用的正是我们所熟悉的 XG-Flash 二代烧录卡。

PASSME：PASSME 可以说是这个系统的关键，其技术难度也比较低，成本高不到哪里去，利用 PASSME 应该是以后 NDS 烧录卡传输数据的基础。

启动卡：需要启动游戏和保存进度，就需要一块正版的 NDS 游戏卡作为引导，这个原始的方式我们应该见了不少。

游戏 ROM：对于 GBA 来说，这块是最早成熟的部分，而对于 NDS 来说，游戏 ROM 正是阻碍模拟的关键之一。



随着这套烧录系统的出现，一个名为 GST（黄金太阳小组）的 ROMDUMP 小组迅速发布了一系列的 NDS 游戏 ROM，烧录卡配合游戏 ROM 的出现，虽然有些许让我们感到太巧合了，但一切看上去都是那么正常地过渡，但当我们使用手中号称可以完美运行 Demo 的 NDS 模拟器去测试这些 ROM 时，发现我们的模拟器无法运行任何的游戏，虽然大家第一个都会想到模拟器不成熟的问题，但作为能运行 demo 的模拟器，表示其系统核心的模拟已经达到了一定的完成度，出些许画面或动画是不成问题的。当我们仔细分析手中整理好的 NDS ROM，发现这一系列由 GST 小组发布的 ROM 竟然是加密过的游戏 ROM，仔细回想这一系列的巧合就不难发现其中的阴谋，GST 发布的游戏 ROM 根本就是配套 Neoflash 使用的，只有通过 Neoflash 的内部解密，NDS 才能读取到真正的游戏信

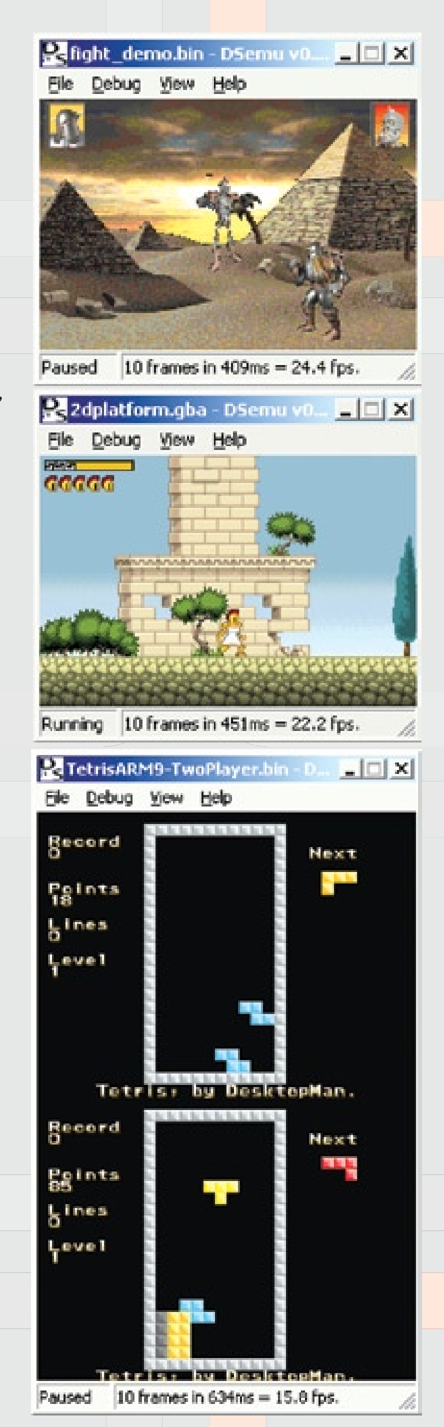
息，而对于想利用模拟器运行 ROM 的我们来说，GST 发布的这些 ROM 和硬盘数据垃圾没有任何的区别，人为加密游戏 ROM 并与商业产品挂钩在模拟界是会被鄙视的，值得庆幸的是，随着 DUMPER 们对 NDS 卡带研究的深入，DUMP NDS 的游戏 ROM 逐渐变的容易起来，这从一周之后一个名为 Trashman 的 ROM DUMP 小组发表的一系列被称为 Clean 版本的 NDS 游戏 ROM 可以看出，大家在把 GST 发布的那些加密 ROM 丢进系统回收站的同时，Clean 版的 ROM 编号迅速攀升到了 40，而一些网站上也发布了利用 GBA 电影卡自己 DUMP NDS 游戏 ROM 的方法，NDS 的游戏 ROM DUMP 也变得象 GBA 那样平民化起来，当然，目前的 DUMP 方法依然属于暴力破解，绕过文件头直接读取游戏信息的方式虽然令我们手上的 Clean 版 NDS ROM 拥有完整的游戏数据，但文件头依然是损坏的，真正完整的 NDS ROM 还需要进一步对 NDS 卡带的破解才能出现，当然，目前我们手中的 Clean 版 ROM 对于模拟器来说和真正完整的 NDS ROM 是没有区别的，因为它们拥有完整的游戏数据，虽然 NDS 的模拟器没有突破性的进展，但经历了这些风波，ROM 方面的瓶颈已经被解决，这将是 NDS 模拟器拥有突破的前提。

了解完 NDS ROM DUMP 的风波，下面来看看我们的 NDS 模拟器，NDS 模拟器在 NDS 主机发布之前就已经出现，这就是最早的 NDS 模拟器 Dsemu，虽然它没有实现类似 GBA 时期的辉煌，但从中我们可以看到作者们对 NDS 模拟的渴望。

Dsemu

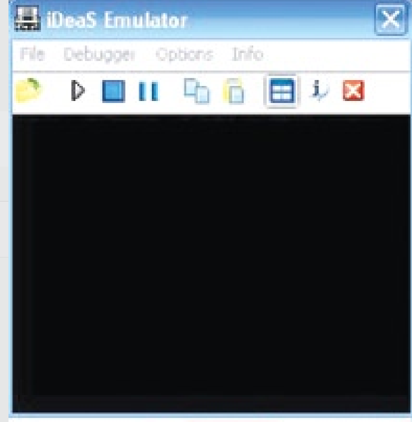
DSemu The Nintendo DS/GBA Emulator

Dsemu 作为最早发布的 NDS 模拟器，曾经给了我们非常大的希望，运行 Demo 几乎是





所有模拟器向我们表达其核心完成度的标准程序，Dsemu 也不例外，在运行 Demo 程序方面，Dsemu 确实有独到之处，甚至作者把 Demo 和模拟器一起打包给大家下载，之后 Dsemu 完成了双屏模拟，就在我们以为 NDS 的模拟水到渠成之时，Dsemu 的作者 Imran Nazar 沉默了，或许是硬件资料的不足，又或是技术方面的限制，这些我们都无法得知，经历了好几个月都没有任何进展，最后 Imran Nazar 决定中止了这款非常有希望的模拟器的更新，NDS 的模拟一度陷入僵着期。

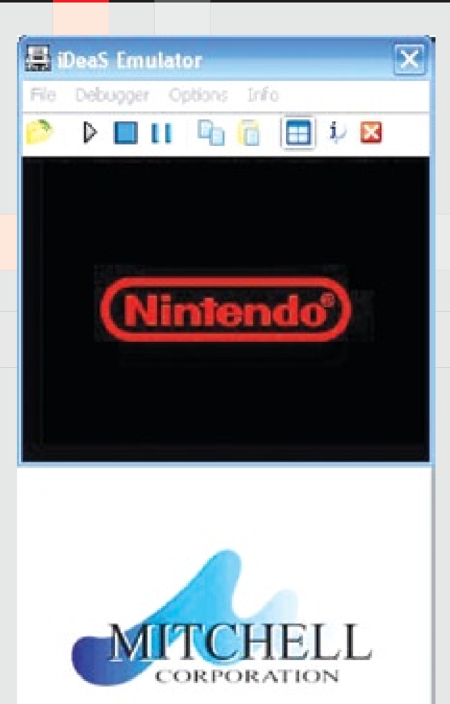




IDeaS

IDeaS 的出现让我们重新燃起 NDS 模拟的希望，同样，IDeaS 在运行 Demo 程序的效果比 Dsemu 更上一层楼，甚至达到了完美的效果，除此之外，IDeaS 是第一个可以正式运行商业游戏的 NDS 模拟器，是它最







早让《银河战士 DS》的开场动画在我们的电脑上出现，甚至其他诸如《侵略者》等 NDS 游戏也能播放完开场动画及初步进入游戏，这对于 NDS 的模拟可以说是突破性的，最新的 1.0.0.5 版，IDeaS 还放出了模拟兼容列表，除了运行大量 E3 的演示游戏外，其他游戏几乎都能模拟，虽然还存在缓慢、图象错误以及死机的情况，但这些都给 NDS 模拟奠定了基础，毫无疑问，IDeaS 是目前最有希望和前途的 NDS 模拟器。



Ensata

就在截稿之际，一个神秘的 NDS 模拟器 Ensata 登场，这个被称为任天堂官方泄露的模拟器在之前没有任何的预告，在测试下来，它的效果确实足以让我们惊喜，该模拟器不但支持鼠标 / 手柄输入和 D3D 渲染，还支持记忆卡，更重要的是，经测试它在没有声音的情况下完美运行 0009、0024、0029、0038 这四个 NDS 游戏，只要在配置足够高的电脑上，这四个游戏运行起来完全没有瑕疵。其实对于官方发布模拟器，是很正常的事，自己的硬件自然再熟悉不过，开发模拟器可以方便地截图和调试，这从 Ensata 的说明文件里把该模拟器描述为一个调试程序可以看出，当然，如果这个模拟器确实是官方发布的，那我们是不能指望它有新版本发布的（即使有也可能拿不到），而关于这款模拟器，个人觉得它的兼容性可能比我们目前看到的更高，某些游戏无法正常运行可能仍然是因为 ROM 的问题。

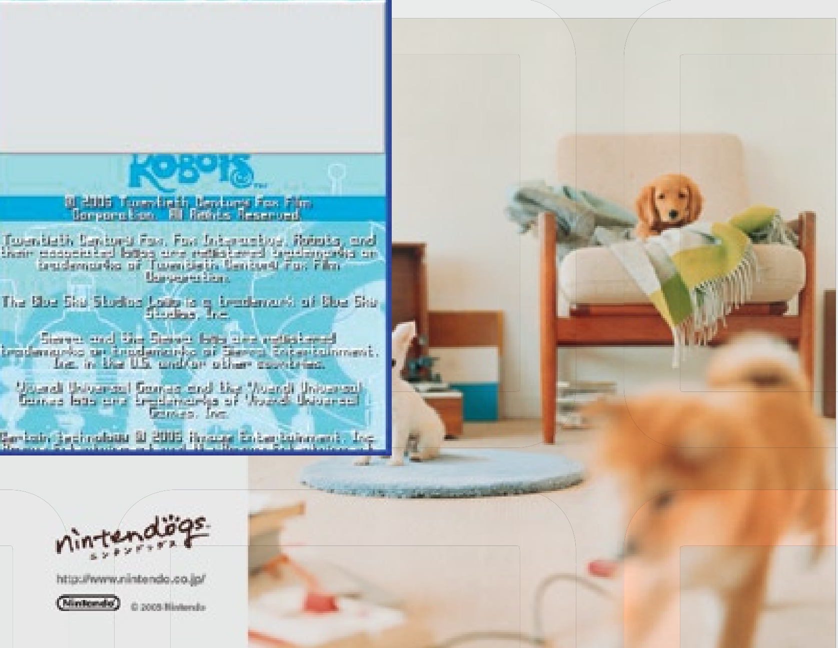
从目前来看，NDS 的模拟还是朝着最好的方向前进的，虽然短期内我们不会玩到象 VBA 那样成熟的模拟器，但 NDS 的模拟应该不会花费太长的时间，随着硬件资料的







充实和资料解密的深入，模拟器的完成度越来越高，同样会吸引更多的模拟作者来进行 NDS 的模拟，像已停止开发的 Dsemu 目前就有复苏的迹象。但从另一方面来看，NDS 的模拟远没其他主机模拟那样有意义，掌机上的游戏到了模拟器，就失去了其最大的魅力，更何况象 NDS 这样一款如此特别的掌机，没有触摸，靠鼠标去点的感觉绝对不会好到哪里去，相对于 NDS 的模拟器，我更期待 NDS 烧录卡的成熟和 NDS 上其他机种模拟器的发展，躲在被窝里玩 SFC 和 MD 还是很爽的。



微风 /文 INFO
微风 /栏目编辑

失落的天堂

责编小记

这个月做得最多的动作可能就是：下游戏 ROM、整理、试 ROM、删除、再下游戏 ROM，这个死循环一直在困扰着我，当然我这里指的并不是我们可爱的街机游戏ROM，而是那两个“该死”的掌上机的模拟器和游戏 ROM，铺天盖地的 PSP 模拟消息几乎淹没了整个模拟界，层出不穷的各种版本 NDS 游戏 ROM 把我们弄得晕头转向，上天啊，请打救我们这群可怜的收集者吧，什么时候能出一份最权威最标准的所有家用机 ROM 整理文件呢？看来是无望了，我还是回到我那堆街机 ROM 上面去吧，如果大家发现光盘上的 NDS 游戏 ROM 又成了旧版本，请饶恕我这个可怜的人。

街机模拟通告

写在之前

模拟器作者们的度假日就是我们的受难日，这个月实在找不出可以让我们激动起来的街机模拟消息，这是街机模拟的消极期？还是停滞期，又或是酝酿期，一切让时间来证明……

Model3 取得突破性进展

最早也最成熟的 Model3 模拟器 SuperModel 再次放出两款游戏的图片，虽然我们不知道运行速度有没改进，但从图片来看，《星球大战三部曲》和《世嘉拉力 2》运行得都那么完美，这归功于作者 VilleLinde 修正了模拟器中模拟一个 MPC 芯片的错误所获得成果，MPC 芯片模拟的完善意味着 Model3 原本已经有相当完成度的图象部分更上一层楼，我们现在应该把下一个期待的修正放在“该死”的运行速度上。

持续了近两年的 Model3 模拟，图片和新闻一直不停地爆光，但事实上我们仍然没有实际意义地玩上其中的游戏，归咎于电脑性能的限制又或是硬件解密的瓶颈，这些都







还不清楚，清楚的是这场 Model3 模拟拉锯战肯定会延续下去……

残缺的 MAME v0.97

对于一个收集 ROM 的模拟玩家来说，在成千上万的游戏 ROM 中，缺少那么一两个会让它食寝难安，这个版本的 MAME 就给我们开了这么个玩笑，无论我们多努力从新闻组里寻找，都没办法找到 MAME 0.97u2 版里的几个 ROM 文件，当然，CPS2 游戏 Choko（《长江》，类似于《上海》的消麻将牌游戏）的 ROM 我们可以去怀疑是因为 Razoola 和 MAME 小组的矛盾的结果，但另一个 ROM：driveyes 呢？一直以专业、完美作为宗旨的 MAME 在这方面还是破戒了，虽然我们可以通过 CM 来制作空白文件来弥补视觉上的那片绿色，但残缺的始终还是存在，所以这期光盘中的 MAME 大家还是将就着用吧。





物是人非的 MAME WIP 页面

陪伴着 MAME 一直成长过来的模拟玩家相信还记得过去那段曾经最快乐的日子：在接到某小道消息后，不停刷新 MAME 模拟进度页面，希望以最快的速度把最令人激动的信息传播给所有人，从 0.36 版到 0.69 版，我一直坚持着这个良好的习惯，最近突然想起，以最快的速度输入：http://www.mame.net/wip 这个地址，所看到的只是相隔了近一年的老旧更新信息，MAME 官方网站的进度更新页面早已没有了它原来的作用，能看到的只是连接到 MAME 小组某些主要成员的更新页面或者 Blog，这让我感觉非常的不适应，虽然大家都还遵循着 MAME 规范、严格的驱动修正和提交流程，但感觉已经完全不同了，难道模拟真的会有由热到冷的过程么？

Status

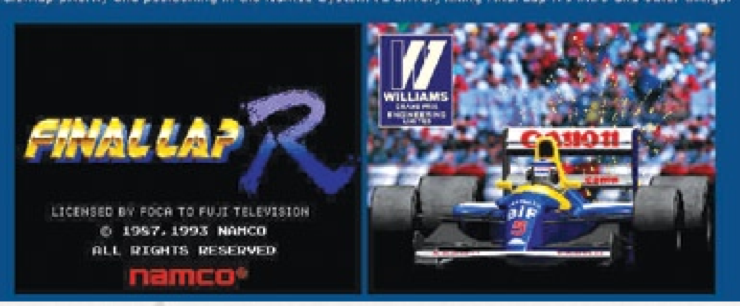
Others: Nicola Aaron Haze R. Belmont Bryan Luca Charles Reip Frank d0x Kale smf

Welcome to the official MAME Work-In-Progress page. What you will find here are not rumors, but facts about current MAME development. This page will help avoiding confusion and duplication of effort by contributors outside the MAME team.

Note that support for new games or features will not necessarily appear in the next version of the software. You may use the news and images on your site if you provide a link back to this page or http://www.mame.net/wip/

2004-07-31: Fabrice Arzeno added a World version of Columns II to the Sega System C2 driver. Brian A. Troha fixed an erroneous default string in the itech32 driver and header information about Dunk Mania in the Namco System 11 driver.

2004-07-30: Pierpaolo Prazzoli added another ROM set of Le Bagnard to the Bagman driver. El Condor submitted an update which removes the last remains of PORT_CHEAT from drivers. R. Belmont fixed the sprite vs. tilemap priority and positioning in the Namco System FL driver, fixing Final Lap R's intro and other things.



看来我们要了解 MAME 的动向，还是多进 http://haze.mameworld.info/ 和 http://www.aarongiles.com/ 看看吧，MAME 早已是属于有限的几个人的东西了。

关于新版 MAME 的更新

度假的结果是令 MAME 0.97 版没有非常值得推荐的好游戏，目前主持 MAME 大局的 Aaron Giles 正沉浸于他的那堆电影中，更新的主力依然由疯狂的 Haze 担当，他更新了一些益智类游戏和一堆俄罗斯方块游戏，例如以迈克杰克逊作为卖点的《迈克 * 杰克逊的方块》，画面下方的小人对战令我想起了 CPS2 上的《口袋方块》，对于新版的 MAME，我只能说，喜欢《俄罗斯方块》类游戏的玩家有福了，虽然我相信这类玩家非常少。







横版动作游戏系列（ACT）

中文名：暴风三勇士

英文名：Violent Storm

年份：1993

制作公司：Konami

光盘位置：Art\lost\recom\viostorm.zip



或许是被CAPCOM的清版动作五小强遮盖住了我们的双眼，令我们一直忽略了Konami这个在红白机时代大红大紫的游戏厂商制作清版动作游戏的能力，虽然Konami发威比其他公司稍慢，但93年一口气推出的几款清版动作游戏超级大作令街机仔们大呼过瘾，除了经典的代表《黄金之鹰》外，这款《暴风三勇士》以爽快的美式风格迅速占据了我们的视线，被复杂的招式系统迷惑了的我们，初接触这款游戏确实有不屑的感觉，对于一款93年的清版动作游戏，无蓄力、无必杀且可选人物少在当时算是比较落后的，或许就是因为它的简单，才让我们如此沉迷。简单中体现爽快是这款游戏的主旨，在美式摇滚音乐背景的配合下，带来清版动作游戏独有的爽快感。

作为93年的游戏，已经不能靠类似《快打旋风》那样单纯的攻击跳跃来吸引玩家，KONAMI除了利用摇滚乐外，几种简单迅速的招式的加入也提高了游戏的节奏感，让我们有不能罢手的感觉，在游戏






背景中我们还能体会到 KONAMI 在里面加入的一些搞笑花絮，例如被摔下火车的乞丐，笼子里的美女对你放红心等，一些打灯令敌人短暂失明等小设计也非常有新意，BOSS 战的设计更是刺激，有某些 BOSS 可以用无赖来形容，总体来说这个游戏是绝对可以在清版街机游戏历史中占一席之地的，虽然从关卡设计上我们能看到大量 CAPCOM《快打旋风》的影子，但它的优点仍然能被我们认同，这款游戏在欧美非常受欢迎，或许因为这样，美版的难度被大大增加，从而吸引了许多玩家去挑战，自认高手的你，不妨一试。

画面：A
经典程度：B
难度：A
系统设计：B
爽快度：S
综合评价：A



P-47 ACES

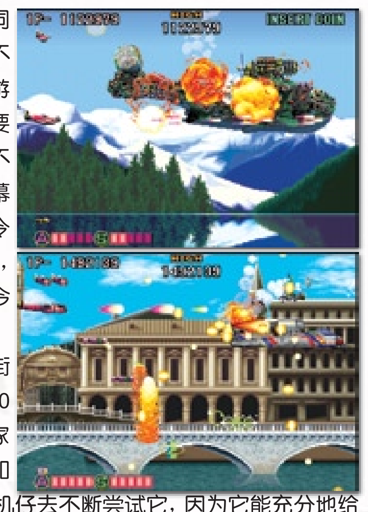
横版射击游戏系列(STG)

中文名：P-47 王牌战士
英文名：P-47 Aces
年份：1995
制作公司：Jaleco
光盘位置：Art\lost\recom\p47aces.zip





说到早期横版射击游戏，绝大多数人都会想起《野马战机》，这款 NMK 的佳作让我们体会到了横版飞行射击游戏的魅力，但要提到最早给我们留下深刻印象的这类射击游戏，就绝对算是《P47》，驾驶小飞机、除了面对空中还要留意地面的坦克、导弹发射器、船等攻击性敌人，这些横版射击游戏的基本因素从《P47》开始已经基本完整，Jaleco 对这个系列也一直信心满满，相隔了七年的《P-47 王牌战士》除了让我们体会到硬件性能的提升，也体会到横版射击游戏的发展，我们终于可以摆脱那种小飞机 + 对地导弹的单一形式，四款特性完全不同的机种、对空对地武器独立升级的系统和枪林弹雨中高速飞行的感觉都在新一代的《P47》中体现，四架机体的武器



几乎囊括了90年代中期各类飞行游戏的攻击类型，同时这款游戏改变了过去一碰即死的情况，面对前后不断出现的敌人，与敌机碰撞导致无法控制的移动令游戏对玩家操作的要求大大提高，而按机型和关卡需要优先提升地面或空中武器的级别也是过关的关键，不过对于一款横版飞行射击游戏来说，在本身横版屏幕的特性下，Jaleco还把子弹设置得如此密集，实在令我等没避子弹天份的玩家苦不堪言，至于关卡设计上，虽然并没有太出色的地方，但里面的海战和桥战至今仍令我记忆犹新。

随着射击游戏的没落，横版射击游戏逐步退出街机室，《P-47 王牌战士》可说是90年代中期非常稀有的而且受到玩家欢迎的游戏，或许正因为其高难度和华丽的画面，才能吸引这么多的街机仔去不断尝试它，因为它能充分地给到我们在子弹缝里穿梭的爽快感。

画面：A
经典程度：C
难度：A
系统设计：B
爽快度：A
综合评价：B

动作射击游戏系列(A*STG)

中文名：枪之力量II
英文名：Gunforce 2
年份：1994
制作公司：Irem
光盘位置：Art\lost\recom\Gunforc2.zip



虽然有《魂斗罗》在前，但《枪之力量》一代凭借巨大的角色、丰富的骑乘武器在街机横版射击游戏史中占据重要的地位，IREM也凭借它和几款经典游戏当时在街机市场风光一时，时过境迁，Irem因为经营不善于94年宣布退出街机市场，这款《枪之力量II》可说是它的遗作。当然，Irem的制作实力是不容置疑的，这款《枪之力量II》无论从画面还是系统





来说在当时都无人能比，虽然有些玩家抱怨角色缩小降低了游戏的魄力，但熟悉的玩家都能体会到制作者的苦心，拓宽的战场可以有更多的敌人和物品登场，其火爆程度是同类游戏望尘莫及的，除了武器系统大致继承自一代以外，倍受欢迎的骑乘系统得到了大大的加强：摩托车、飞行器、战斗吉普、甚至飞行式机器人等让我们眼花缭乱，不得不承认，《枪之力量 II》无论从视觉效果还是系统完成度来看，都超出了我们预想的要求，只可惜因为 IREM 退出街机市场，这款游戏没有得到正常的宣传就被埋没于历史的潮流中，令许多街机玩家不能体会到它的魅力。

只要大家接触这款游戏，就会发现一种非常熟悉的感觉，无论是从手感还是画面上，没错，就是“家喻户晓”的《合金弹头》，或许可以这么说，96 年的《合金弹头》能受到如此程度的欢迎，绝对有《枪之力量 II》的功劳，其成熟的系统就是来自《枪之力量 II》，因为它们是出自同一个制作小组之手，《合金弹头》的制作小组 Nazca 正是原 IREM 公司的《枪之力量》制作小组，这也就能解释了它们为何如此相似了，或许最符合这款游戏的名字是《合金弹头 Zero》……

画面：A
经典程度：C
难度：A
系统设计：B
爽快度：A
综合评价：B

新版MAME图鉴

Multiple Arcade Machine Emulator

燃烧之拳 BURNING RIVAL

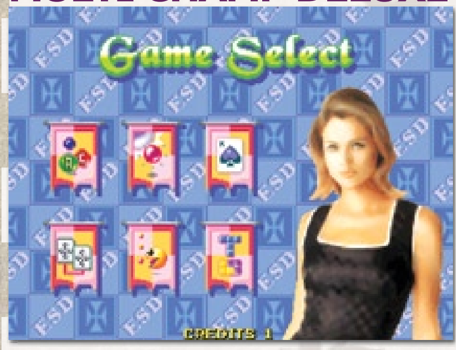
厂商	SEGA
年份	1992
类型	FTG

似乎我们已经习惯了把这个年份的格斗游戏都统一称为《街霸》的跟风作了，92 年的 SEGA 在格斗游戏方面的造诣实在令人不敢恭唯，这款格斗游戏的动作流畅性存在挺严重的问题，人物设计更是一无是处，好在借助 SEGA 的 system32 基板不错的机能，一些比杀的效果看上去还不错，算是一个小亮点，对于这款游戏，我们无法去评价它的平衡性，反正那时候的我们为的只是哪个游戏能玩更久，恰好这款游戏又有挺多无敌憋死电脑的招式。



娱乐六合一豪华版
MULTI CHAMP DELUXE

厂商	ESD
年份	1999
类型	Puz



简单地说是由六个小游戏组合而成的游戏集，其中包括宝石方块、排列球、扑克、上海麻将、吃豆和俄罗斯方块，当然，对于一款99年的游戏来说，画面确实有点寒酸，不过里面的小游戏倒是很好玩，非常适合休闲时候玩一下，难度也不是很高，象吃豆等小游戏，游戏公司都有加入一点新特色进去，喜欢这类游戏的玩家不妨一试，另外游戏开始时的那个外国女孩好象挺眼熟的。

摇滚的愤怒
Rock 'n Rage

厂商	Konami
年份	1986
类型	Act



这个不算是新支持的游戏了，是Konami非常早期的游戏（Konami早期的游戏才真正是经典），游戏的主角是摇滚乐手，利用手中的吉他和BASS敲飞敌人（太暴力了吧），游戏过程比较单调，不过难度却是非常高的，与其说是动作游戏，不如说是射击游戏，稍有不慎，铺天盖地的木乃伊就会瞬间淹没你，似乎早期的游戏都流行人海战术。

超级冠军大考验
Super Bishi Bishi Championship

厂商	Konami
年份	1998
类型	Puz



相信大家都接触过街机室那种拍地鼠、回答问题类的游戏机，这款游戏就是这类街机上的，游戏中包含的类型非常多，一开始可以给玩家选择，每个小游戏都有玩法说明，例如按颜色攻击怪兽、拼英文单词等，考验的是玩家的眼明手快，不过没有大按键拍，靠键盘几个按键乐趣少了几倍。

变形战机

VARIA METAL

厂商	Excellent Systems
年份	1995
类型	Stg

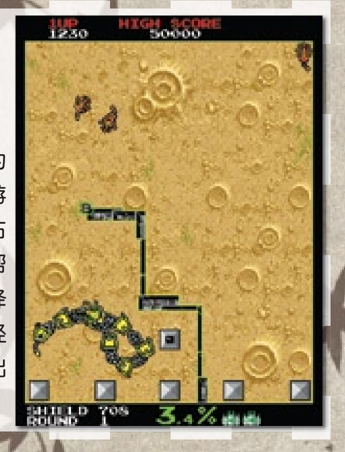


几乎每版MAME都有STG撑门面，不过这个游戏的品质只能算一般，游戏中主机吃到绿色球就可以增加火力，机体也会成长，机体成长除了面积增大似乎没有其他的好处，随身的火球竟然不是副机，只是一个保命的炸弹，确实是一个设定非常奇怪的飞机游戏，好在游戏难度比较低，我等射击游戏苦手刚玩也能轻松横扫六、七关，就当无聊时候享受干掉敌机的爆炸感觉也不错。

Volf战机

VOLFIED

厂商	Taito
年份	1989
类型	Puz



非常难得的以飞机作为主角的蜘蛛美女类游戏，游戏灵活利用了飞行射击游戏里的各种加能量道具，通过占领到的位置能获得加速、燃烧等特殊能力，对攻关很有帮助，其实相对于同类游戏，Taito的这款在难度上已经下降很多了，每关的BOSS攻击方式和范围也降低了不少，轻松可以把它逼入死角，可恶的分裂攻击似乎在后期才会出现，喜欢这类游戏的玩家别错过。

九球连射

9-BALL SHOOTOUT

厂商	E-Scape
年份	1993
类型	SPG

非常难得的一款93年的三维桌球游戏，虽然以现在的目光去衡量会感觉它的画面是如此粗糙，但在当年这款游戏的立体感可是非常“无敌”的，游戏开始提供三个模式，玩家可以挑战不同级别的高手最后获得最高荣誉，虽然画面有突破，但手感制作得不够好，球的弹击非常生硬，值得一提的是这款游戏竟然还设计了开场动画，实在有够“特色”。


掌机游戏图鉴
GBA & NDS

赤子之心/文
Taka/栏目编辑

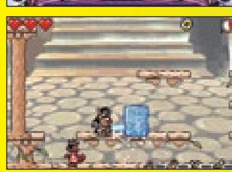
INFO

GBA 游戏图鉴精选

GAME BOY ADVANCE





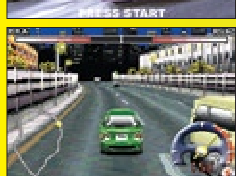


游戏编号	1962
英文名称	Hugo - The Evil Mirror
中文名称	雨果 邪恶之镜
游戏公司	Namco
游戏版本	美版
发售日期	2005-04-19
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	ACT

这是个很有意思的关于北欧原人的冰冻传说，为了打碎邪恶之镜，拯救被囚的族人，原人家族与巫女操纵的怪物们展开了战斗。游戏中，主角原人通过冷冻术将敌人冻结成冰，然后击碎即可消灭，冰块可以累积成大块，这样击碎后可获得更多的宝物。冰与雪，想来这个游戏与著名的《雪人兄弟》有点相似呢，同样是清版过关游戏，本作的关卡设计层次过多过于零散，因而在一定程度上影响了游戏流畅性。即便如此，本作还是相当值得一玩。

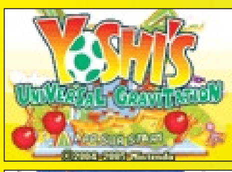


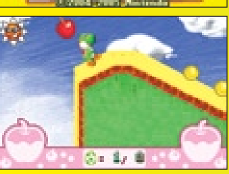




游戏编号	1963
英文名称	Tokyo Xtreme Racer Advance
中文名称	东京极限竞速
游戏公司	Crave Entertainment
游戏版本	美版
发售日期	2005-04-15
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	RAC

你是否想体验都市狂飙的自由，街灯夹道欢呼，楼群鼓舞沸腾，那一架架被瞬间甩下的飞车以及耳边的嗖嗖而过的凉风告诉自己，你就是这个夜里的都市主宰。《东京极限竞速》在各方面看来对于其32M的容量而言都有物超所值的感觉。通过赢得比赛获取金钱，以购入更强劲的坐骑或为现有的坐骑升级。而且该游戏的上手也比较容易，像我这样极少染指RAC游戏的菜鸟级角色也能在短时间内找到良好的驾驶感觉，更何况各位高手高手高高手了。





游戏编号	1967
英文名称	Yoshi's Universal Gravitation
中文名称	耀西的万有引力
游戏公司	Nintendo
游戏版本	欧版
发售日期	2005-04-22
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

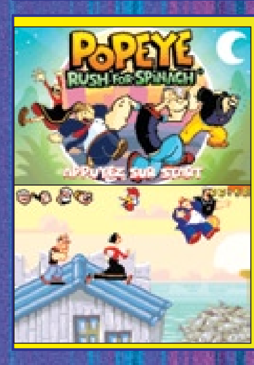
这是个继《旋转瓦里奥》后又一个新概念游戏，同样需要配合GBA的旋转来进行，至于旋转的方向应像掌控方向盘一样保持水平而非纵向旋转。从前有一本魔法书，它能将任何物体吸收到里面，而能使用这本书的就是这本书里的精灵贤者宏戈。为了将正在耀西岛作乱的库巴王制服，宏戈只能把整个岛都吸收到书里，然而这对于耀西一族而言则太不公平了，为了找到两全其美的办法，耀西决定通过自己的努力前往书中寻找答案。





游戏编号	1969
英文名称	Smashing Drive
中文名称	疯狂驾驶员
游戏公司	Zoo Digital
游戏版本	欧版
发售日期	2005-04-22
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	RAC

游戏 DEMO 中看到这架疯狂的机车从万丈高楼作自由落体运动，着实让人大开眼界，不过随之也明白了该游戏名字《疯狂驾驶员》的含义。游戏的目的很简单，要抢在自己的竞争对手前到达目的地，而想要取得胜利，要诀就是八个字“神阻杀神，佛阻杀佛”，由于机车的“无敌性”，路上的所有障碍随着机车掣过而灰飞烟灭，这真是种致命的快感。游戏中虽然不会有死路，但也要小心不要绕上了远路，否则任凭你吃多少强力的宝物都难言胜利呢。



游戏编号	1970
英文名称	Popeye - Rush for Spinach
中文名称	大力水手 冲向菠菜
游戏公司	Namco
游戏版本	美版
发售日期	2005-04-25
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	ACT+RAC

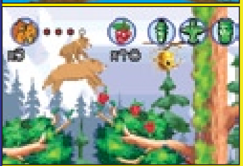
带着那标准的海军服、大烟斗，还有那能使自己体质骤变的菠菜，我们久违的老朋友大力水手又回来啦。这回大力水手和他的朋友及对手带给我们的是一出非常刺激的狂奔剧幕，如果起初你对游戏标题那“冲向菠菜”有所不解，那么只要进入游戏就会立马豁然开朗，这竟然是一场街道冲刺赛，而且还可以在沿路攻击对手。游戏中陷阱障碍相当密集如下水道、沥青等，而各种辅助道具如滑板、汽车等也自然不少，然而最强力的自然仍是菠菜啦。



游戏编号	1971
英文名称	RockMan Zero 4
中文名称	洛克人Zero 4
游戏公司	Capcom
游戏版本	日版
发售日期	2005-04-21
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ACT

在很长段时间以来，“《洛克人 EXE》系列”一直是游戏界的焦点，其更新速度也是全系列中最快的，很多玩家不禁质疑，难道 CAPCOM 不打算让该系列全面发展了么。《洛克人 Zero4》的出世打消了大家的疑虑，也让苦盼高难度动作游戏的玩家们激情复燃。另外，“《洛克人 Zero》系列”与其他同类型游戏相比有着更优秀的剧情，如果该作的汉化版能够降临，相信对玩家而言绝对是一大福音。在激光飞弹里跳跃舞动，这就是我们绝对的 ZERO。





游戏编号	1972
英文名称	Disney's Brother Bear
中文名称	迪斯尼小熊的兄弟们
游戏公司	Ubi Soft
游戏版本	欧版
发售日期	未明
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

该游戏来自于迪斯尼的同名动画，讲述一对熊兄弟在森林里冒险的故事。制作厂商在设计上颇下了一番功夫，使得这个看似平凡的游戏有了不错的游戏性。在每个关卡中，熊兄弟需要搜集 3 个召唤饰物方可在关卡最后找到出口。熊兄弟俩有着不同的特点和技能，大熊有力量，能打碎障碍、推动石头等，而小熊则能够爬树、钻地洞等，只有好好利用二者互相配合才能顺利过关。另外，迷你游戏也是其中不可缺少的部分之一。



游戏编号	1973
英文名称	Kessakusen! Ganbare Goemon 1+2
中文名称	杰作选！加油伍佑卫门 1+2
游戏公司	Konami
游戏版本	日版
发售日期	2005-04-21
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ACT

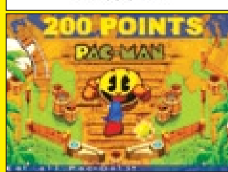
独特的发髻以及那出神入化的烟斗，咋看之下一副忍者打扮的江户小子伍佑卫门实为一名义贼，但无论怎么说，他在电玩迷心中的经典地位是不容动摇的。本次KONAMI 以 128M 的大容量在确保原作精髓完美再现的基础上，还在游戏的画面、音效上作了提升。其实这种打包复刻的的经典作品于厂商于玩家都有好处，厂商无需过于为开发经费和精力费神，而玩家则对于怀旧从来都抱着感恩的态度。虽说现在 GBA 上通过一些模拟器也能玩到些老游戏，但效果和兼容性毕竟不能与原配游戏相比。



游戏编号	1974
英文名称	Meitantei Conan - Atasuki no Monument
中文名称	名侦探柯南 黎明之碑
游戏公司	Banpresto
游戏版本	日版
发售日期	2005-04-21
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	AVG

前作《被狙击的名侦探》推出后，市场的反响总体尚可，不过游戏中 ACT 部分过于重视也导致解谜魅力的下降，因而该作也被一些玩家扣上了“低龄化”的帽子。于是“眼镜厂”在今次的新作设定上作了很大调整，解谜部分重新回归主导，配合时间槽系统可让玩家体验到案情推理的紧迫感，而收集模式以及迷你游戏也辅以该游戏的成功。至于剧情嘛，毛利带着小的们前往一座海滨饭店参加开幕仪式，然而这个“衰神”的所到之处自然少不了杀人事件……





游戏编号	1975
英文名称	Pac-Man Pinball Advance
中文名称	小精灵弹球
游戏公司	Namco
游戏版本	美版
发售日期	2005-05-01
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	ACT

与之前 NINTENDO 那个有着出色表现的《马里奥弹球》相比，《小精灵弹球》仍只能算一个小品级作品，诚然小精灵比马里奥有着更优越的先天条件去扮演弹球这个角色。小精灵村的居民突然遭到绑架，为了救同伴于水火，小精灵毅然跳进了精灵博士开发的精灵搜索器，展开了冒险。弹珠台场景有着让人眼前一亮的 3D 效果，不过游戏的其他设定就显得比较苍白而无新意了。另外，我恨那些躲在角落里的小豆豆，真难吃到……

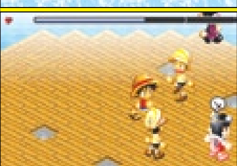




游戏编号	1976
英文名称	Ochaken no Yumebouken
中文名称	茶犬的梦之冒险
游戏公司	MTO
游戏版本	日版
发售日期	2005-04-28
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

真的有点受不了这些超可爱的狗狗猫猫，小小的身体上最显眼的就数那对如茶叶般的耳朵了，虽然看上去大得有点招风，但是点缀在它们的身上却正合比例。慢悠悠地在街上踱步，与朋友们打招呼，高兴的时候还可以用耳朵作翅膀在空中滞留一小会儿，无论怎么看这个游戏都有一种幼儿园的感觉，就如同小孩子的梦境一般。突然想起，我某个 Q 友的头像原来就是游戏中的那只绿茶犬啊，我还一直一直以为那是青蛙军曹呢。

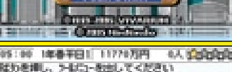




游戏编号	1977
英文名称	One Piece Dragon Dream
中文名称	海贼王 龙之梦
游戏公司	Bandai
游戏版本	日版
发售日期	2005-04-28
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ACT

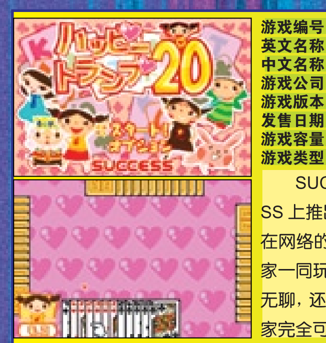
《ONE PIECE》这一复古式的热血少年动漫作品能取得今天的成就，实在令人刮目相看，除了仍在热载的漫画和动画外，相关的系列游戏粗算下来也有近十作了吧。海盗们最近一次在 GBA 上的聚会是于棒球大会上，这次总算回归到大家的特长格斗上来，只是斜 45 度方向的画面设定使得操作上显得不那么流畅。对于非原作的 FANS 估计吸引力不是很大，但是对于原作的铁杆 FANS 而言，还是不可错过，不为别的，只因 MR.2 依旧变态、依旧可爱。





游戏编号	1978
英文名称	The Tower SP
中文名称	模拟大楼 SP
游戏公司	Nintendo
游戏版本	日版
发售日期	2005-04-28
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	SLG

《模拟城市》在很多游戏平台上都推出过，《模拟汉堡店》在 SFC 上有过，而这个《模拟大楼》则来自于十年前的一款 PC 游戏的复刻。在游戏里，玩家将化身为一位大楼的经营管理者，想方设法盈利来给大楼扩建升级，目的是建成世界上最豪华的综合娱乐场所，给客人们提供最完美的服务。游戏的设定非常细致，大到整体规划，小到卫生保洁，每个细节都得做到尽善尽美才能使自己的经营取得最大的收益。确实，玩过该游戏才知那些管理者的不凡。



游戏编号	1982
英文名称	Minna no Soft Series - Happy Trump 20
中文名称	大众软件系列 快乐纸牌 20
游戏公司	Success
游戏版本	日版
发售日期	2005-01-14
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	PUZ

SUCCESS 向来很擅长制作棋牌类游戏，虽然让我真正投入的只有过去其在 SS 上推出的一款纸牌游戏。其实棋牌类东东还是真人玩比较有感觉，而且随着现在网络的越发普及，棋牌类游戏受到的冲击还是比较大的，毕竟在网上与其他玩家一同玩要比对着稍显弱智的 CPU 有意思得多。不过如果你不在地铁里实在坐着无聊，还是可以拿出 GBA 打打牌来解闷，反正游戏的容量不大，使用烧录卡的玩家完全可以为其挪出一小片空间来。





游戏编号	1983
英文名称	Mr. Incredible
中文名称	超人特工队
游戏公司	D3
游戏版本	日版
发售日期	2004-12-04
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

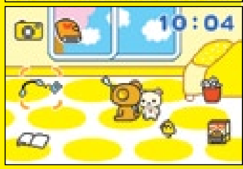
《超人特工队》制作成游戏是意料之中的事，毕竟就连迪斯尼那些文弱的女主角都可以凑成一个游戏，更何况这个绝佳的英雄题材了。游戏的感觉还真有点原作的意思，特别是与众多敌人群殴时的感觉很痛快。通过不同的按键组合可使出各种必杀技，能量槽的设定为游戏增添乐趣。而在情节上基本忠实于原作，在不同的情节下还会安排其他超人登场客串一把，所以希望重温同名动画的朋友不妨一玩。我喜欢的自然是那个飞毛腿小子，你们呢。



游戏编号	1987
英文名称	Killer 3D Pool
中文名称	3维撞球杀手
游戏公司	Destination Software
游戏版本	美版
发售日期	2005-05-02
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	SPT

与其颇为响当当的名字相反，这个游戏，实在难算优秀……初玩之后我便产生了这种感觉。满布锯齿的3D画面、毫无弹性的撞击和滚动感觉以及那难以控制的击球力度都让人倍感郁闷，因而我和CPU那开头的数十杆竟无一球落袋也不足为奇了。抱怨之际发现该游戏的容量才32M，难怪……我还是玩FC的《花式撞球》吧。从好的角度出发考虑，或许这只是厂商的一款实验性作品，非无聊透顶的玩家慎玩……汗。





游戏编号	1990
英文名称	Relaxuma na Mainichi
中文名称	懒懒熊的每一天
游戏公司	Imagineer
游戏版本	日版
发售日期	2005-04-28
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	AVG

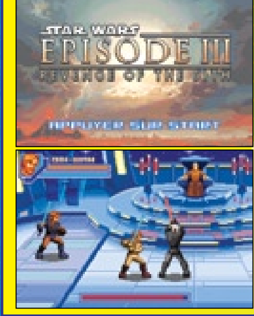
这个低龄向的游戏是跟踪小熊与小鸡的日常生活，涂鸦风格的画面和主角却隐藏着些许让人难以想象的画面，可以断言该游戏对儿童玩家的诱惑是极大的。“这一刻，多温馨，甜的笑，真的心”，大家一定还记得柯达的这句广告歌吧，没错，捕捉生活中的快乐，拍照是最简单的方式，在游戏中当小熊摆出POSE并出现对话提示时按下快门即可成功完成了。另外还有四个迷你游戏也为这快乐并慵懒着生活作了很好的点缀。





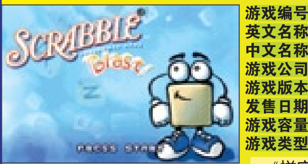
游戏编号	1991
英文名称	Konchu Monster - Battle Master
中文名称	昆虫怪兽 战斗大师
游戏公司	Culture Brain
游戏版本	日版
发售日期	2005-05-03
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	SLG

每到夏季听到蝉鸣鸟叫就会不自觉想起童年，玩陀螺、捕昆虫、捉迷藏，无忧无虑。或许该游戏的策划人也与笔者有着相似的童年，因而才会想到用昆虫作游戏的主角。在游戏中，玩家的目的是培养各种昆虫去夺取昆虫对战大赛的胜利。昆虫们有着自己特有的必杀技，如果你善于研究，说不定还可以通过不同的DNA组合培养出拥有超能力的变种昆虫呢。该游戏还可以与同期发售的《昆虫怪兽 战斗竞技场》连动，去扮一回油女志乃吧。



游戏编号	1993
英文名称	Star Wars Episode III - Revenge of the Sith
中文名称	星球大战前传III 西斯的复仇
游戏公司	Ubi Soft
游戏版本	欧版
发售日期	2005-05-05
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

对于喜欢“《星球大战》系列”电影的朋友而言，这个初夏无疑是梦幻的。《星战前传3 西斯的复仇》的公映再次将星战狂潮掀起，UBI不失时机地于PS2、XBOX以及GBA上同时推出了这款同名游戏作品，也正是想靠着影片的当热魅力赚上一把。玩家在游戏中将扮演阿纳金或奥比旺体验电影中那场场殊死战斗。游戏的制作中规中矩，用光剑使出连段砍杀敌人诚然比较刺激，但是个人觉得更有意思的还是用L键反弹激光那招了，呵呵





游戏编号	1994
英文名称	Scrabble Blast!
中文名称	拼字游戏
游戏公司	Destination Software
游戏版本	美版
发售日期	2005-05-01
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	PUZ

《拼字游戏》是个集育教娱乐于一体的游戏，要考验的是玩家的英文水平以及反应速度，游戏的规则很简单，简而言之就是把一个个英文字母拼成一个单词，从而将相应的英文字母消除。也许初上手时会觉得比较困难，不过待你稍稍熟练之后你就会慢慢体会到该游戏隐藏的疯狂魔力。游戏设定了众多模式供玩家选择，包括动作模式、益智模式、生存模式、传统模式、时间模式、字量模式，以及两人单机竞赛模式。



游戏编号	2000
英文名称	Wario Ware Twisted!
中文名称	旋转瓦里奥
游戏公司	Nintendo
游戏版本	美版
发售日期	2005-05-22
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ACT

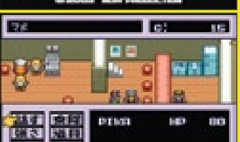
就目前的情形看来，长相更为奸恶的瓦里奥在与表兄马里奥的竞争中已占据了一定优势，这首先得拜先前的《瓦里奥制造》所赐，而现今的《旋转瓦里奥》更是以创意取胜，在竞争的天平上再加注了一枚更重的砝码，不过对于 NINTENDO 而言，手背手心都是肉啊。“《瓦里奥》系列”完美诠释了“简单是美”这句话的含义，即使只靠一个按钮也能够捕捉住玩家的心，不得不承认也不敢不叩拜，大胡子，你真是好样的！



游戏编号	2003
英文名称	Wanko Mix Chiwanko World
中文名称	小狗米克斯 吉娃娃世界
游戏公司	TDK
游戏版本	日版
发售日期	2004-12-16
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	RPG

如果家里养着一只吉娃娃，这绝对是件幸福的事，干干净净温温顺顺，有时候感觉它们就像自己的小 BABY 一样，让人爱不释手。《小狗米克斯 吉娃娃的世界》在画面上没有什么亮点，而音乐却给人留下比较深刻的印象，设定得相当的温柔与贴切，这也是该游戏对我的最大吸引。在游戏中通过各种训练和游戏来提升小狗的全面能力（包括知识、体能、速度、跳跃、魅力、运气等），而广大的活动区域也隐藏着更多的乐趣待玩家们去挖掘。





游戏编号	2005
英文名称	Metal Max 2 Kai
中文名称	重装机兵 2 改
游戏公司	Now Production
游戏版本	日版
发售日期	2005-05-26
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	RPG

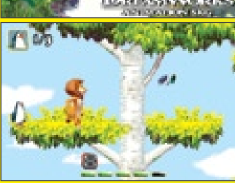
对于这么一款自 FC 和 SFC 时代就人气不错的作品，我一直觉得奇怪，为何这么久也没有其续作出现。时至今日，才以 SFC 上的《重装机兵 2》为原型于 GBA 上复刻了这款《重装机兵 2 改》，难言惊喜。该游戏的最大魅力就是可以按自己的喜好随意组装属于自己的个性战车去参加战斗，其各配件设定之专业和细致令人佩服，像主炮、副炮、装甲厚度、底盘、引擎等，如果你是个军事迷的话，想必会对该游戏更为痴迷。



游戏编号	2007
英文名称	Lego 2 in 1 - Bionicle and Knights Kingdom
中文名称	游戏2合1 乐高游戏集锦
游戏公司	THQ
游戏版本	欧版
发售日期	2005-05-27
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ACT

乐高（LEGO）这个名字在小朋友脑海中也许只代表着积木，而在电玩迷脑海中则可引申出一大堆游戏来，如《乐高主题公园》、《乐高赛车》、《乐高星球大战》等。这款2合1游戏顾名思义收集了两个乐高系列游戏，其一为来自于同名动画电影的《生化战士》（BIONICLE），有着刺激火爆的战斗场面；其二为《骑士王国》（KNIGHTS KINGDOM），讲述的是勇敢的骑士于奥兰多要塞中展开冒险与挑战，找到时光盾之心，最后打败邪恶的黑暗骑士。

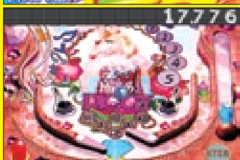




游戏编号	2004
英文名称	Madagascar
中文名称	马达加斯加
游戏公司	Activision
游戏版本	美版
发售日期	2005-05-23
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

作为美国的一大游戏公司，ACTIVISION一直以来不断为我们奉献着出色的游戏，如《蜘蛛侠2》、《天诛》、《佣兵战场》等，而这部GBA上的小游戏可看作是一部自然观光片。马达加斯加岛适宜的气候培育了其多元化的动植物资源，这也使得这里不但成为了人们很好的旅游选择，也是生物学家的考察胜地。该游戏的四名角色都是岛上的动物，狮子、斑马、长颈鹿以及河马，玩家们需要合理利用它们的不同特点和技能进行关卡攻略。





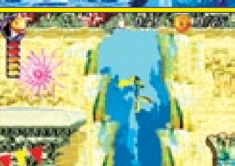
游戏编号	2017
英文名称	Muppet Pinball Mayhem
中文名称	芝麻街弹珠台
游戏公司	Ubi Soft
游戏版本	欧版
发售日期	未明
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	ACT

标准的弹珠台游戏，台面设计之花哨、颜色之艳丽让人有点受不了，在游戏中根本看不清弹珠的运动轨迹嘛，一句诗形容——乱花渐欲迷人眼。除了三个可供选择的台面外（青色主题的青蛙台面、粉红色主题的猪女郎台面、蓝色主题的宇宙乌鸦台面），还存在一个隐藏台面。撇开过于华丽的台面背景，游戏中弹珠的力度和感觉尚可，那种加速反弹以及缓冲的状态都做得比较到位，只是落袋率太高，不知道大家有没有这种感觉。



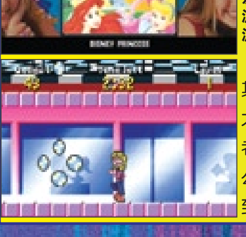
游戏编号	2018
英文名称	Shrek - Reekin' Havoc
中文名称	史瑞克 恶臭大灾难
游戏公司	TDK
游戏版本	欧版
发售日期	未明
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

史瑞克是一个有着奇丑无比相貌的绿色怪物，别人眼中的他凶狠残暴、生性孤僻。然而，在他丑陋的外表下，其实隐藏着一颗善良的心。史瑞克早已习惯了人们的误解，独自一人在沼泽地里过着离群安然的生活……电影中的恶搞和调侃着实狠狠地将影迷们的笑神经刺激了一把，从经典童话名作到时下的好莱坞大片，熟悉的情景以另类方式幕幕呈现，也难怪很多人都认为该片是为成人制作的动画片了。至于这个游戏，无需多言，爱者自爱，爱者自玩。

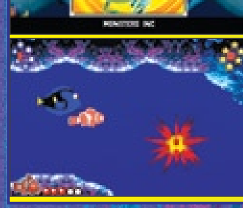
游戏编号	1954
英文名称	Shark Tale
中文名称	鲨鱼传说
游戏公司	Taito
游戏版本	日版
发售日期	2005-03-31
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

04 年上映的梦工场动画大片《鲨鱼传说》相信大家都比较熟悉了，鲨鱼黑帮老大之子被害，一个小混混不幸目击此事，他为了亲近老大于是假冒杀手，然而这个逞强的谎言最终带来的却是招致黑帮的一路追杀……为这部动画片除了剧情是一亮点外，其配音阵容更是魅力四射，威尔史密斯、罗伯特德尼罗、安吉莉娜朱丽、马丁西科塞斯、杰克布莱克等这些都是好莱坞的当红大腕。该游戏对于看过这部动画的朋友而言自然是驾轻就熟。

游戏编号	1955
英文名称	Disney's Girls Pack
中文名称	迪斯尼女孩合集
游戏公司	THQ
游戏版本	欧版
发售日期	2004-12-08
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ACT

迪斯尼百年历史上诞生过无数给人留下深刻印象的主角，而这个游戏正是将其中一些经典的女主角都召集到了一起，将自己的故事重新演绎。首先它包括两个大游戏，其一是《迪斯尼公主》，另一个为《平民天后》(LIZZIE MC GUIRE)。后者是由同名影片改编而来的 ACT，而在前者《迪斯尼公主》里，我们所熟知的白雪公主、灰姑娘辛蒂蕾拉、贝尔、奥罗拉、小美人鱼、茉莉公主等角色都将登场，看到这些童年的回忆真的很让人感动呢。

游戏编号	1999
英文名称	Disney Pixar Pack
中文名称	迪斯尼合集
游戏公司	THQ
游戏版本	欧版
发售日期	2004-10-22
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ACT

又一个来自迪斯尼的合集游戏，包括《怪物公司》(MONSTERS INC) 以及《海底总动员》(FINDING NEMO) 两个游戏。《怪物公司》的剧情比较新颖，在怪物的世界里，唯一动力能源就是来自小孩子受到惊吓时所发出的高分贝尖叫，因此，怪物们成立了自己的公司，由这个公司中的怪物专门负责前往人类世界恐吓孩子们，从而收集他们的尖叫。《海底总动员》讲述的则是鱼爸爸玛林为了救回被渔船捕走的心爱的孩子尼莫，循着澳洲洋流而上的冒险故事。





游戏编号	2002
英文名称	Kawaii Koinu Wonderful
中文名称	可爱小狗
游戏公司	MTO
游戏版本	日版
发售日期	2004-11-25
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	AVG

突然发觉现今的宠物游戏几已成风，猫、狗、昆虫、鱼、怪物等等，能想到的和想不到的都被搬上了游戏屏幕。游戏中养小狗的方法和现实没什么两样，陪它玩耍、给它喂食、为它洗澡等，核心自然是不断提升与它之间的亲密度，当然，这样的游戏可不能急于一时，要有足够的耐心和细心才行，因此《可爱小狗》相对而言还是比较适合女性玩家的。看着自己的宠物一天天长大，绝对是件开心的事。

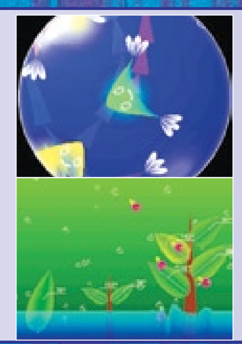
散兵X+B /文
Taka /栏目编辑

INFO

NDS游戏图鉴精选

NINTENDO DUAL SCREENS

NINTENDO DS



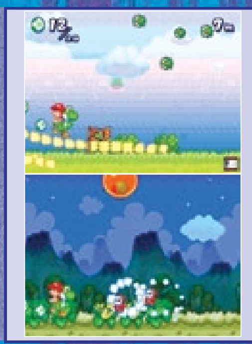
游戏编号	0001
英文名称	Electroplankton
中文名称	电子音乐水族箱
游戏公司	Nintendo
游戏版本	日版
发售日期	2005-4-7
游戏容量	128Mbit
游戏类型	ETC

你家里是否也有着水族箱，在精神疲劳的时候看着里面五光十色的生物，便可得到很好的放松。《电子音乐水族箱》作为一个全新概念的游戏，同样拥有这样的功效，与其说它是一个游戏，还不如说它是一种新型的电子宠物。在游戏中，玩家需要照顾好这个小小水世界里的各种小生物，还可以通过声音、手掌节拍等来指挥这些小巧的浮游生物进行演奏，这些小浮游能记忆下玩家的声音，并根据玩家的不同音效作出各种动作，发出各种声音。



游戏编号	0002
英文名称	Need For Speed Underground 2
中文名称	极品飞车 地下狂飙 2
游戏公司	EA Games
游戏版本	美版
发售日期	2005-5-10
游戏容量	RAC
游戏类型	256Mbit

EA出品的知名赛车游戏“《极品飞车》系列”一直是PC游戏玩家的最爱，现今其系列的最新作《极品飞车 地下狂飙 2》也已成功登陆 NDS。本游戏以地下改装车竞速比赛为主题，玩家在游戏中通过比赛赢得奖金，然后就可以放手尽情改造自己的赛车了。至于 NDS 版的特色，包括双幕显示，触控方式操作控制氮气加速系统，还可以使用触控笔自行绘制车身的图案。此外该版本还加入了全新的街头模式，支持无线网络进行 4 人的对战。



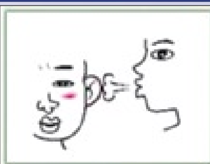
游戏编号	0003
英文名称	Yoshi Touch and Go!
中文名称	触！摸！耀西！
游戏公司	Nintendo
游戏版本	美版
发售日期	2005-3-14
游戏容量	128Mbit
游戏类型	ACT

游戏主角小恐龙耀西早在 SFC 时代《超级马里奥 4》里就登场亮相。在本作中，耀西的使命就是要将还是婴儿的小马里奥护送到目的地。触控笔在游戏中的作用相当重要，比如玩家可以通过它画出云彩以使耀西能够顺利越过障碍，也可以依靠它引导半空中的小马里奥躲开敌人，还可以通过它把敌人圈成气泡并消灭。同时配合触控笔的还有 NDS 的 MIC，如果你发现画出的云彩不合适，可以对着 MIC 轻吹一口气，这样云彩就会消失。该作几乎可看作 NDS 机能的演示版。



游戏编号	0004
英文名称	Feel The Magic XY XX
中文名称	愿为你死
游戏公司	Sega
游戏版本	美版
发售日期	2004-11-16
游戏容量	256Mbit
游戏类型	AVG

《愿为你死》是一个以爱为主题的游戏，与传统的恋爱游戏不同的是，该游戏设定了一大堆诡异、离奇、超现实的事件来围绕这个主题，也许只有经历生死极限，两个人的感情才能得到升华，在爱的魔力下，所有不可思议的难题都可以迎刃而解，游戏制作者想表达的观点或许就是这个。游戏几乎将 NDS 的所有先进机能都使用上了，触屏、双屏以及声感系统。而在操作方面则比较简单，就如同《瓦里奥制造》那样，基本都是对反应和准确性的考验。





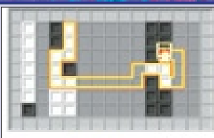
游戏编号	0005
英文名称	Wario Ware Touched!
中文名称	瓦里奥制造 触摸
游戏公司	Nintendo
游戏版本	美版
发售日期	2005-2-14
游戏容量	256Mbit
游戏类型	ACT

瓦里奥在马路上边走边玩的时候，不小心把 SP 掉到下水道里去了。这时突然从下水道里冒出了一个老头，老头问瓦里奥他掉的是哪一个 SP ？瓦里奥当然说是那个大的……于是老头指责瓦里奥说谎，没想到他立刻猛扑了过来，两个人就这么一起掉了下去……等瓦里奥爬上来的时候，发现手里的 NDS 除了两个屏幕外什么都没了。游戏开始，瓦里奥不知道怎么才能打地鼠，这次连旋转都失效了，在他气急败坏猛摇 NDS 时，无意中把触控笔甩了出来，原来如此……



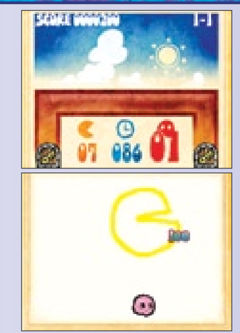
游戏编号	0006
英文名称	Puyo Poyo Fever
中文名称	魔法气泡狂热版
游戏公司	Sega
游戏版本	日版
发售日期	2004-12-24
游戏容量	256Mbit
游戏类型	PUZ

转眼间“《PUYO PUYO》系列”也已历经十余载，在各游戏平台上所推出的游戏总和达数十款，这些类似史莱姆的泡泡俨然已成 SEGA 的又一大爱宠。游戏的目的是要将不断掉下来且颜色相同的 PUYO PUYO 方块累积到一起，当相邻的同色方块数目超过四个以上，便会自动消失。在游戏中，当玩家的 FEVER 槽存满后，便可以进入 FEVER 模式，此时会落下大量的连锁方块，玩家只要善加利用，便可以凭借其引发大连锁攻击，一举将画面上的方块全部消掉。



游戏编号	0007
英文名称	Polarium
中文名称	直感一笔画
游戏公司	Nintendo
游戏版本	美版
发售日期	2005-4-18
游戏容量	64Mbit
游戏类型	PUZ

这是一个全新的 PUZ 游戏，因而很多玩家初玩时会因为不懂游戏规则而手足无措。其实规则很简单，玩家需要利用触控笔将屏幕中的方块翻面，使同一横列的方块凑成相同的颜色，从而使其消掉。如果还是不太明白的玩家可以直接进入游戏的教学模式耐心学习一下，之后再进入一笔画模式进行练习，因为这里没有时间限制，而且还有提示帮助。在充分练习过后再正式进入游戏就可体会到其真正乐趣了。向 CHAIN 和 ALLCLEAR 的极限挑战吧。



游戏编号	0008
英文名称	Pac-Pix
中文名称	涂鸦小精灵
游戏公司	Namco
游戏版本	美版
发售日期	2005-4-26
游戏容量	128Mbit
游戏类型	PUZ

《涂鸦小精灵》或许是目前为止将 NDS 触屏功能发挥得最彻底的游戏了。玩家通过触控笔手绘出自己的游戏主角小精灵（可同时让三只小精灵在画面上行动），并引导它们吃掉鬼精灵。游戏中操作的关键在于用画出各种线段来引导小精灵的行动（触控笔点在其身上即可使其停止移动），你要小心不能让它们跑到屏幕外，或者让鬼精灵追尾攻击，所以在对游戏操作还不是很熟练的时候，最好只专心地控制一只小精灵为妙。



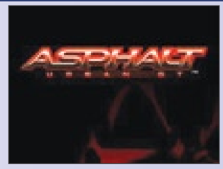
游戏编号	0009
英文名称	Space Invaders DS
中文名称	太空侵略者 DS
游戏公司	Taito
游戏版本	日版
发售日期	2005-3-24
游戏容量	128Mbit
游戏类型	STG

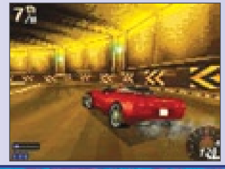
《太空侵略者》于 1978 年推出大受欢迎堪称日本射击游戏始祖，一度引发日本 100 货币短缺的社会现象（因为大家都拿硬币去玩该游戏了……），这也是 TAITO 游戏史上创造的一大神话，更有甚者，出产商运输这台游戏机时，必须得在夜间偷偷进行，目的是为了避免盗窃。NDS 版增加了许多新要素，首先在界面设计上有了真正的科幻风格，游戏舞台也不再是单一的宇宙背景，此外玩家的攻击方式也有了更多选择。至于游戏方法就不必再多言了吧，经典不容挑战。



游戏编号	0011
英文名称	Guru Guru Nagetto
中文名称	咕噜咕噜 投
游戏公司	Success
游戏版本	日版
发售日期	2005-4-28
游戏容量	512Mbit
游戏类型	ACT

来自 SUCCESS 的超可爱 ACT 游戏，其主角是一个小魔女以及她的精灵圆圆兔。一如其名，游戏的关键之处就在于其“投”这个动作，而这个动作的从动者自然就是那个球状兔兔咯。在投掷的时候，NDS 的触摸屏上会出现一个圆盘图案，玩家使用触控笔在上面快速划圈来蓄力，然后投射出去，蓄力越久投掷越远，攻击力自然也越大。另外，精灵兔还可以通过培养来提升其能力，这对游戏会有很大的帮助。游戏同样支持无线互联，还可以以此交换数据。

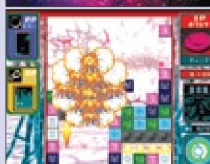




游戏编号	0012
英文名称	Asphalt Urban GT
中文名称	都市沥青路 GT
游戏公司	UbiSoft
游戏版本	美版
发售日期	2004-11-21
游戏容量	256Mbit
游戏类型	RAC

《都市沥青路 GT》可以说是掌机上一次名车聚会，游戏中可选的坐骑达到了二十多辆，其中包括美洲虎（JAGUAR）、奥迪（AUDI）、大众（VW）、兰博基尼（LAMBORGHINI）、悍马（HUMMER）等，当然，在游戏中你还可以根据自己的喜好对汽车进行改造。而赛道的设计也是取自纽约、迈阿密、巴黎、东京等地的实景，让人在竞赛的同时得以观光享受。游戏中玩家的主视点用上屏显示，而触摸屏则显示地图。游戏通过 NDS 的无线联机系统可实现 4 人以上对抗，这也是魅力之一。





游戏编号	0016
英文名称	Meteos
中文名称	行星保卫战
游戏公司	Bandai
游戏版本	日版
发售日期	2005-3-10
游戏容量	512Mbit
游戏类型	PUZ

《行星保卫战》这款新型的方块益智游戏的设计者为樱井政博（曾开发的作品包括《星之卡比》、《任天堂明星大乱斗》等），而制作人则是原SEGA的著名制作人水口哲也（代表作有《世嘉拉力》、《太空频道》等），可谓是强强联手。游戏中，玩家必须靠上下对调方块的方式，将代表陨石的方块排成三个以上相同颜色或样式的行或列，从而把喷射中的行或列正上方的方块打出画面外消除。不过这款游戏最过瘾之处还是在于其无线对战系统，四人大混战让人神往。



游戏编号	0017
英文名称	Ridge Racer DS
中文名称	山脊赛车DS
游戏公司	Namco
游戏版本	美版
发售日期	2004-12-7
游戏容量	256Mbit
游戏类型	RAC

NAMCO"《山脊赛车》系列"与SCE的"《GT赛车》系列"在PS时代的并驾齐驱给广大玩家留下深刻的印象。"《山脊赛车》系列"在PS上一共推出了4作，在PS2上推出了第5作。其中的虚拟偶像永濑丽子和深水蓝亦已成为FANS心中的偶像。这款《山脊赛车DS》通过NDS的触摸屏可以实现类比操作，这无疑是最吸引人的地方。在二十多条各具特色的赛道里，你可以最多同六位朋友一同角逐比赛冠军，这种刺激与诱惑难以抵挡吧。



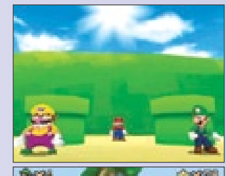
游戏编号	0023
英文名称	Star Wars Episode III Revenge Of The Sith
中文名称	星球大战前传III 西斯的复仇
游戏公司	UbiSoft
游戏版本	欧版
发售日期	2005-5-4
游戏容量	256Mbit
游戏类型	ACT

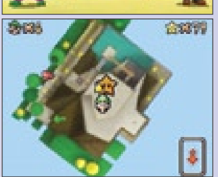
"《星球大战》系列"以其超凡的想像力，曲折离奇的情节以及令人眼花缭乱的高科技特效吸引了无数影迷。而系列最新作《星球大战前传III 西斯的复仇》应该算是时下最火的影片了，这部影片在情节上与1977年拍摄的《星球大战》一脉相承，讲述了绝地武士阿纳金误入歧途，被恶势力引诱堕落为邪恶领导人的故事。同名游戏目前也于多平台连发，势不可挡。NDS版比较特别之处在于玩家可以在游戏中驾驶17种不同的飞船，包括该系列赫赫有名的X战机。



游戏编号	0024
英文名称	Robots
中文名称	机器人历险记
游戏公司	Vivendi Universal
游戏版本	欧版
发售日期	2005-2-22
游戏容量	256Mbit
游戏类型	ACT

《机器人历险记》是福克斯公司继《冰河世纪》后推出的又一力作，这个故事发生在一个机器横行的世界里，从乡下来的机器人罗尼自认自己拥有出众的智慧，于是前往机械中心拜访最大机械公司的企业总裁，想用两人分别拥有的智慧和财富，创造出一个全新的光辉灿烂的机器人帝国。然而在努力与挣扎之间，罗尼发现梦想的实现远非他想象中那么简单……游戏中除了原作中的角色悉数登场外，还有着众多原创角色，他们与罗尼之间的新剧情也是一大看点。





游戏编号	0025
英文名称	Super Mario 64 DS
中文名称	超级马里奥64 DS
游戏公司	Nintendo
游戏版本	日版
发售日期	2004-12-2
游戏容量	128Mbit
游戏类型	ACT

NINTENDO的当家作品总会成为每部新主机发售的先锋，此次的《超级马里奥64 DS》也不例外。马里奥、路易和瓦里奥受到碧奇公主的邀请，前往蘑菇城参加聚会，然而当他们到达城堡时，发现碧奇公主被神秘人物劫走，同时被掠走的还有城堡的守护物力量之星，于是三人协同其后赶来的耀西一同踏上了这个新的冒险之旅。游戏通过NDS的无线网络功能实现多人合作模式，而且在该模式下只需要一盘游戏卡就能够实现多人游戏了。

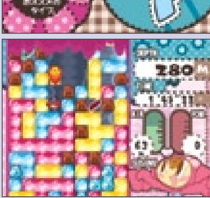




游戏编号	0026
英文名称	Pokemon Dash
中文名称	口袋妖怪 冲刺
游戏公司	Nintendo
游戏版本	美版
发售日期	2004-12-2
游戏容量	128Mbit
游戏类型	RAC

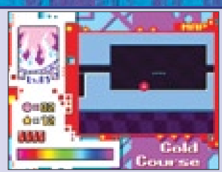
《口袋妖怪 冲刺》并不是如其系列一样以怪物收集、培养为目的的RPG，而是以其中人气怪物为主角的RAC游戏，这多少让人感到有些许意外，不管怎么说，这是皮卡丘们的一段新的征途，加油吧。NDS触摸屏带出了全新的操作方式，玩家可以用触控笔划出一段路线，从而对所操纵的角色起引导作用，游戏中的雷达显示则让人想起《龙珠》里的龙珠雷达。另外，该游戏还可以与GBA上的《口袋妖怪》互动，在插入该GBA卡带的情况下，游戏中可增加新的地图。





游戏编号	0027
英文名称	Mr Driller Drill Spirits
中文名称	钻地小子 钻子精神
游戏公司	Namco
游戏版本	日版
发售日期	2004-12-2
游戏容量	128Mbit
游戏类型	PUZ

从99至04，5年时间里，钻地小子用自己不懈的努力和执着赢得了玩家们的认可，至此也可以满怀荣耀地跻身NAMCO游戏名人的殿堂。在钻地小子的意识里，方向只有一个，那就下、下、下。本作新增的压力模式无疑是最刺激的，通过NDS的双屏分割，可以看到上面地球破坏兵器对下方钻地小子的步步紧逼，这样迫使玩家不得不使出各种非常规战术来加快钻地速度以避过追击。另外，游戏创纪录地设计了多达9个舞台，让玩家可以在多种不同环境下享受钻地乐趣。

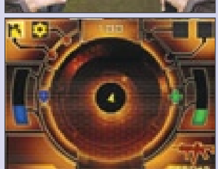




游戏编号	0028
英文名称	Kirby Canvas Course
中文名称	触模 卡比
游戏公司	Nintendo
游戏版本	美版
发售日期	2005-6-15
游戏容量	128Mbit
游戏类型	ACT

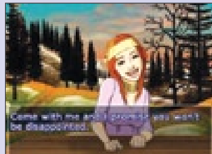
传说有一幅有魔力的画，里面封印着一个魔女，然而随着时间的流逝，封印的力量也渐渐减弱，魔女终于从画中解放出来。由于离开现实世界太久，魔女对世间的事物都有了畏惧心理，所以当她见到卡比时立刻使用魔法将其变成了一个圆球，并连忙逃走，留下的只有一支魔法之笔……为了找到魔女，恢复原形，卡比对魔女展开了追击。在"《卡比》系列"中，各种特殊能力一直是游戏的亮点，本作中的卡比也同样拥有众多特殊能力，巧妙运用各种能力是完成游戏的关键。

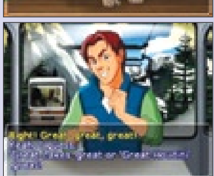




游戏编号	0029
英文名称	GoldenEye Rogue Agent
中文名称	黄金眼 黑帮情报员
游戏公司	EA
游戏版本	美版
发售日期	2005-6-13
游戏容量	128Mbit
游戏类型	FPS

"《007》系列"又一力作。与该系列游戏最大不同的是，在这个最新游戏中，玩家将不再扮演007特工邦德，而是一个自行其事的冷酷之徒，这位角色原为代号00的特工，由于做事莽撞且非常暴力，因此遭到解雇。在与NO博士一战后，他失去了一只眼睛，于是用金黄色的人造眼取而代之，以此得名"黄金眼"。在游戏中，玩家将与该系列电影中的许多著名角色遭遇，他们有的是你的朋友，有的则可能是你的对手。NDS版本将支持最多为8人的联网对战，自然也支持触摸屏功能。

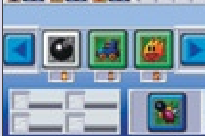




游戏编号	0030
英文名称	Sprung
中文名称	春心荡漾
游戏公司	Ubi Soft
游戏版本	美版
发售日期	2004-12-8
游戏容量	128Mbit
游戏类型	AVG

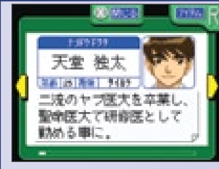
《春心荡漾》作为NDS在北美地区首发的游戏之一，自然有着其不俗的表现。该游戏的大致剧情描述的是在一次滑雪旅行中发生的浪漫爱情故事，玩家可在游戏开始时自行选择男性或者女性角色进行游戏，与其他同类型游戏一样，在游戏中你要想方设法了解心仪对象的喜好以及情绪，并以此在不同场合做出最合适的选择来提高对方对你的好感度。对于玩惯了日式风格恋爱游戏的玩家而言，这款游戏无疑会带来一定的新意，去试试看吧。





游戏编号	0032
英文名称	Bomberman
中文名称	炸弹人
游戏公司	Hudson
游戏版本	日版
发售日期	2005-5-19
游戏容量	64Mbit
游戏类型	ACT

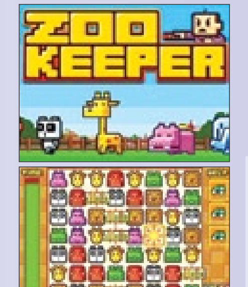
《炸弹人》又是一个自FC时代起一直陪伴我们长大的元老级游戏，在满布障碍的各个迷宫里，通过炸弹来开路，通过炸弹来解决敌人，其后续作品实现的多人对战更是堪称经典（笔者至今还对当年SS上8人共炸的混乱场面记忆犹新）。NDS的新机能使得该作出现了很多新的设定，上下屏的分屏显示也使游戏版图更大，穿屏的同时也要注意火焰的延伸。另在迷你游戏中，部份游戏对应NDS独有的音声辨识功能，玩家需要通过声音才能完成该游戏。





游戏编号	0033
英文名称	Kenshui Tendo Dokuta
中文名称	实习医生 天堂独太
游戏公司	Spike
游戏版本	日版
发售日期	2004-12-2
游戏容量	128Mbit
游戏类型	AVG

SPIKE为NDS献上的这份礼物可谓是匠心独具。通过触诊、手术、诊断记录……为身患各种病症的人解除痛苦，白衣天使的这一神圣工作将在这个游戏中得以再现。玩家所要扮演的是一名新人医生天堂独太，从准一流的医科大学毕业后的独太终于如愿走上社会，成为了一名研修医。虽然目前尚缺乏行医经验，但是其行事的认真态度却数倍于其他医生。不过，正是由于其这种执着负责的态度，也让他屡屡卷入一些棘手的事件中。能否让独太成为独当一面的神医就看你的了。



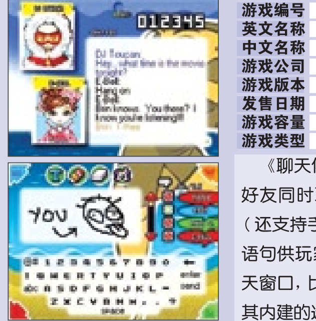
游戏编号	0034
英文名称	Zoo Keeper
中文名称	动物管理员
游戏公司	Ignition
游戏版本	美版
发售日期	2005-1-18
游戏容量	64Mbit
游戏类型	PUZ

已经很久没逛动物园了，也不知道现在的动物园变成什么样了，不过可以肯定的一点是，不同动物之间一定会分开饲养和管理。《动作管理员》，光看这个名字你也许会认为这是个 SLG，其实不然，这实际上是个纯 PUZ。由于动物园中的动物统统混在了一起，所以作为动物管理员的你需要做的就是把它们一一按类型分开，具体规则为，只要将同种动物按照三只或以上的横或竖排列，就可将其消除，在规定时间内将动物们清理完毕即算过关。



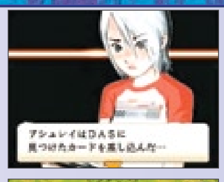
游戏编号	0036
英文名称	Daigasso! Band Brother
中文名称	大合奏！乐团兄弟
游戏公司	Nintendo
游戏版本	日版
发售日期	2004-12-2
游戏容量	128Mbit
游戏类型	ETC

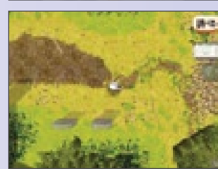
音乐游戏的要旨无非在于准确二字，本作也不例外。玩家在游戏中根据画面的指示按下相应的按键，从而实现完美演奏。游戏中的乐器总数达到几十种，其中包括钢琴系、吉他系、弦乐系、铜管系、管乐系、打击乐系，其专业程度令人叹服。若论单人游戏模式，该作魅力还远没能体现，要知道这个游戏是可以支持八台 NDS 共同进行游戏的，这也是游戏名称“大合奏”的真正体现。另外，除了游戏中的固定曲目之，玩家也可以以哼唱或乐谱编辑的方式自行编曲。



游戏编号	0038
英文名称	Ping Pals
中文名称	聊天伴侣
游戏公司	THQ
游戏版本	美版
发售日期	2004-12-8
游戏容量	128Mbit
游戏类型	ETC

《聊天伴侣》主要利用了 NDS 的无线通讯功能实现网络聊天，最大可支持 7 名好友同时聊天。在游戏中，NDS 的触摸屏会显示一块虚拟键盘来输入聊天内容（还支持手绘图案的传输），为了实现聊天的快捷，还有数千条事先定制好的聊天语句供玩家选择使用。此外，你还可以和好友互换资源素材来打造自己个性的聊天窗口，比如键盘、聊天背景、个性头像等。在没有好友在线的场合，你也可以玩其内建的迷你游戏，消磨无聊时间。





游戏编号	0039
英文名称	Another Code
中文名称	异色代码
游戏公司	Nintendo
游戏版本	日版
发售日期	2005-2-24
游戏容量	256Mbit
游戏类型	AVG

游戏的主角阿修蕾的父母是政府秘密研究所中工作的研究员，在她还很小的时候，他们便因开发中的记忆操作装置 ANOTHER 而发生了意外。然而在阿修蕾即将过 14 岁生日的时候，她收到了一张贺卡和一个名为 DAS 的小型 PDA，贺卡上写着“亲爱的阿修蕾，我们一起过生日吧。我会在XX岛上等你。理查德”婶婶杰西卡告诉阿修蕾，其实她的父亲还活着并且完成了 ANOTHER 的开发，于是阿修蕾决定和婶婶一起，前往父亲所说的那个岛一探究竟……

土豆/文
cotolo/栏目编辑

INFO

FINAL FANTASY I·II

最终幻想 1+2 ADVANCE

FF II 怪物图鉴与心得

编号	名字	钱	掉落物品	出现地点
1	レッグイーター	4-37	无	フィン周边
2	バンパイアソーン	4-18	どくけし、めぐすり、ポーション	サラマンド周边
3	ホーネット	4-37	无	フィン周边
4	クィーンビー	4-9	ポーション、どくけし	サラマンド周边
5	スノーマン	2-40	无	雪原の洞窟
6	サスカッチ	9-75	无	サラマンド周边
7	アイシクル	18-150	无	雪原の洞窟
8	しょうにゅうせき	150-600	无	ディスト周边
9	コラム	600-1200	无	斗技场2F拣起宝箱时
10	スプリンター	4-37	无	パルム周边
11	ビッグバード	37-300	无	フィン城周边灰色地带
12	アダマンタイマイ	300-750	ダイヤシールド	雪原の洞窟
13	ランドタートル	37-300	ミスリルのたて	セミテの滝拣起宝箱时
14	オーガ	75-300	ミスリルスピア、ミスリルかぶと	カシュオーン城2F
15	オーガメイジ	75-75	ブライン、スリプル、ブリザド、ブリンク、ヘルファイヤー、デジョン	カシュオーン城2F
16	オーガチーフ	450-750	ウィングソード、アイスシールド	ディストの洞窟3F
17	デュアルヘッド	18-300	メイス、バトルアクス	ディストの洞窟5F
18	ゾンビ2ヘッド	300-750	无	斗技场2F拣起宝箱时
19	ウェアラット	37-300	无	カシュオーン城3F
20	スタナー	75-400	无	大战舰4F
21	デッドヘッド	9-75	无	雪原の洞窟1F
22	スカル	1500-3000	无	パラメキア城内
23	ゾンビ	9-75	无	バフスクの洞窟
24	グール	37-300	无	雪原の洞窟小部屋内
25	ガスト	75-450	无	カシュオーン城5F小部屋内
26	レブナント	450-900	无	ディストの洞窟5F
27	シャドウ	18-150	无	雪原の洞窟1F
28	レイス	37-300	无	カシュオーン城5F小部屋内
29	スペクター	600-1200	无	斗技场2F小部屋内
30	ゴースト	750-1500	无	ミシディアの洞窟拣起5F的宝箱时
31	ありじごく	300-700	无	パラメキア周边
32	さつじんのこぎり	1500-3000	无	パラメキア沙漠周边（龙卷以后）
33	ゴートス	1200-3000	バッカスのさけ，リッパーナイフ、ヘイスト	フィン城

编号	名字	钱	掉落物品	出现地点
34	ビーストデーモン	3000-3000	无	パンデモニウム迷宫内
35	キマイラ	450-900	无	パラメキア砂漠周边
36	ゴーギマイラ	750-1500	无	フィン城地下5F宝箱拣起时
37	スフィンクマイラ	3000-3000	无	ジェイドの泉小部屋
38	デスフラワー	300-750	どくけし、ねむりそう、めぐすり、ポーション	フィン城
39	あくまのはな	900-2250	无	ミシディアの塔8F拣起宝箱时
40	キラーフィッシュ	37-300	无	海上
41	エレキフィッシュ	600-1200	无	リバイアサン体内
42	ダイブイーグル	75-450	无	大战舰1F小部屋内
43	コカトリス	600-1200	无	ミシディアの洞窟1F
44	かいぞく	150-600	无	レイラの船
45	バッカニア	300-750	无	海上
46	ボーゲン	600-600	ハイポーション、ミスリルナイフ	雪原の洞窟
47	ゾンビボーゲン	3000-3000	无	パンデモニウム拣起5F宝箱时
48	ビッグホーン	750-1500	无	フィン周边灰色地带
49	タスクライノ	150-600	无	パラメキア沙漠周边
50	ポイズントード	75-150	どくけし、ポーション、しにがみのぞう、おとめのキッス	パラメキア沙漠周边
51	ギガントード	300-750	无	パラメキア沙漠周边
52	シースネイク	75-400	无	海上
53	シードラゴン	600-1200	つめたがい、うらぎりのきば、オリハルコン	リバイアサン体内
54	ランドレイ	450-900	无	パラメキア沙漠周边
55	マンタレイ	600-1200	无	リバイアサン体内
56	フライングレイ	600-1200	无	フィン周边灰色地带
57	チェンジャー	150-600	无	ミシディアの洞窟小部屋内
58	ブレイン	450-900	无	ミシディア周边
59	パラサイト	450-900	无	斗技场2F小部屋内
60	メガパラサイト	2250-300	无	ジェイドの泉1F
61	ウェアウルフ	750-1500	无	フィン临河周边
62	ウルフデビル	3000-3000	无	パンデモニウム迷宫6F
63	インプ	无	无	フィン周边
64	ピットフィーント	2250-3000	无	ジェイドの泉の3F小部屋
65	モルボル	450-900	ハイポーション、エーテル	ミシディアの洞窟小部屋内
66	ランドモルボル	750=1500	ハイポーション、エーテル、エリクシャー	ミシディアの塔小部屋内
67	モルボルグレート	2250-300	无	ジェイドの泉3F小部屋
68	バシリスク	7500-1500	无	ミシディアの塔
69	サラマンダー	2250-3000	无	ジェイドの泉1F
70	アイスリザード	900-2250	无	パンデモニウム迷宫内
71	アイメーバ	1200-3000	无	パラメキア城内

编号	名字	钱	掉落物品	出现地点
72	ヘクトアイズ	2250-3000	无	ジェイドの泉1F
73	ラウンドウォーム	2250-3000	无	リバイアサン体内
74	サンドウォーム	1200-3000	无	パラメキア沙漠周边（龙卷以后）
75	アビスウォーム	1500-3000	无	ジェイドの泉3F小部屋内
76	グリーンスライム	4-37	无	セミテの泷小部屋内
77	イエローゼリー	4-37	无	南の島1F
78	レッドマシュマロ	75-450	无	ミシディア周边
79	ブラックプリン	450-900	无	ミシディア周边
80	レッドソウル	18-150	无	カシュオーン城
81	グリーンソウル	150-600	无	ディストの洞窟拣2F宝箱时
82	イエローソウル	150-600	无	ディストの洞窟
83	バンパイアガール	750-1500	无	ミシディアの塔2F
84	バンパイアレディ	2250-15000	おとめのキッス、ブリザド、すなどけい	ジェイドの泉3F小部屋内
85	こうてい	15000-15000	エリクサー、めぐすり、フェニックスのお、コテージ、ダイヤアーマー、ディフェンダー	龙卷7F
86	こうていののろい	0-0	无	パラメキア城拣起3F宝箱时
87	キラーマンティス	600-1200	无	ミシディア周边灰色地区
88	マンティスキング	3000-15000	フェニックスのお、エーテル、とんかち、ミスリルミラー、ネコのツメ	ジェイドの泉周边森林
89	マンティスデビル	3000-3000	无	パンデモニウム1F
90	しんえいたい	1200-1500	ポイズンアクス、ユニコーンのつの、スタン、デジョン	龙卷内
91	くろきし	2250-3000	ダイヤシールド、よいちのゆみ、ハイポーション、サンブレード	パラメキア城内
92	デスライダー	15000-15000	ハイポーション、エーテル、サンダースピア、エリクサー，リボン	パンデモニウム1F
93	ウッドゴーレム	900-2250	无	龙卷内
94	ストーンゴーレム	900-2250	无	パラメキア城1F
95	ミスリルゴーレム	1500-3000	无	パンデモニウム3F
96	ゴブリン	9-75	无	パルム周边
97	ゴブリンガード	9-75	无	パルム周边
98	ゴブリンプリンス	18-75	ポーション、ロングボウ、ブロンズのたて、ロングソード	カシュオーン城1F
99	バルーン	4-37	无	セミテの泷5F
100	グレネード	9-75	无	雪原の洞窟
101	マイン	37-300	无	カシュオーン城拣5F中间宝箱时
102	ボム	450-900	无	フィン临河周边
103	ソルジャー	9-75	ポーション、どくけし、にんにく	バフスクの洞窟
104	サージェント	150-300	ミスリルかぶと、ミスリルアクス、ミスリルアーマー、ミスリルボウ	セミテの泷
105	キャプテン	300-450	ほのおのゆみ、おうごんのよろい、カーズ、トード	大战舰

编号	名字	钱	掉落物品	出现地点
106	ジェネラル	2250-3000	くうきのみず、ダイヤのこて、ダイヤのかぶと、ドラゴンアーマー，ルーンアクス	龙卷内拣起5F的宝箱时
107	マジシャン	75-75	バーサク、クラウダ、サンダー、ファイア、スタン、まじゅつのつえ	大战舰
108	ソーサラー	600-600	オーラ、デス、ヘイスト、トード、ドレイン、きんのむねあて	フィン城有宝箱的小部屋内
109	ウィザード	1500-2250	ダイヤのむねあて、デジョン、ドレイン、フレアー、アスピル	フィン城有宝箱的小部屋内
110	ウェアパンサー	75-400	无	大战舰
111	クアール	1500-3000	无	パラメキア城拣起6F宝箱时
112	ラミア	1200-3000	无	龙卷内
113	ラミアクィーン	15000-15000	ダイヤのむねあて、まもりのゆびわ、きんのかみかざり、けんじゃのちえ、リボン	アルテア内
114	ヒルギガース	300-600	きょじんのかぶと、きょじんのこて	大战舰4F拣宝箱时
115	ファイアギガース	900-1500	フレームソード、フレイムアーマー、コンフュ	ミシディアの塔3F
116	アイスギガース	900-1500	アイスブランド、なんきょくのかぜ、ストップ	ミシディアの塔5F
117	サンダーギガース	1200-1500	まどうしのつえ、くろのローブ、コンフュ、フレアー	ミシディアの塔7F
118	ベヒーモス	0-0	无	斗技场
119	キングベヒーモス	15000-15000	ねじりはちまき、ちからだすき、パワーリスト、しにがみのぞう、よいちのゆみ	ジェイドの泉3F拣起宝箱时
120	ホワイトドラゴン	3000-15000	うらぎりのきば、こおりのゆみ、なんきょくのかぜ、げんじのこて、ウィンドフルート	ミシディアの塔9F拣起宝箱时
121	グリーンドラゴン	3000-15000	うらぎりのきば、いやしのつえ、りゅうさんのビン、ダイヤのかぶと、だいちのドラム	龙卷内拣起6F宝箱时
122	ブルードラゴン	15000-15000	ドラゴンアーマー、ホーリーランス、ドラゴンのたて、うらぎりのきば、まどうしのつえ	ジェイドの泉2F拣起宝箱时
123	レッドドラゴン	15000-15000	ドラゴンアーマー、ホーリーランス、ドラゴンのたて、くろしょうぞく、エルメスのくつ	ジェイドの泉4F拣起宝箱时
124	テツキョジン	3000-15000	げんじのかぶと、げんじのこて、げんじのよろい、エクスカリバー、イージスのたて	パンデモニウム7F
125	ティアマット	15000-15000	エリクサー、フェニックスのお、レイズ、ホーリー、フレアー	パンデモニウム6F拣起宝箱时
126	ベルゼブル	15000-15000	くろのローブ、うらぎりのきば、エルメスのくつ、だいちのドラム	パンデモニウム6F拣起宝箱时
127	アスタロート	15000-15000	しろのローブ、ミスリルミラー、くものいと、せいじゃのこころ、ウィンドフルート	パンデモニウム6F拣起宝箱时

编号	名字	钱	掉落物品	出现地点
128	こうてい	0-0	无	パンデモニウム最深层
129	ギガパラサイト	150-600	无	谜の洞窟1F
130	ソウルイーター	300-750	どくけし、ねむりそう、めぐすり、ポーション	谜の洞窟1F
131	ピロリスク	37-300	无	谜の洞窟3F
132	プリンプリンセス	450-900	ハイポーション、エーテル	谜の洞窟3F
133	デスナイト	1200-1500	ポイズンアクス、ユニコーンのつの、スタン、デジョン	谜の洞窟2F
134	ミスパンパイア	2250-15000	おとめのキッス、ブリザド、すなどけい	谜の洞窟1F小部屋内
135	ビックフット	75-450	无	谜の洞窟1F
136	ギルガメ	1500-3000	无	谜の洞窟1F
137	ビーストデビル	150-300	ミスリルかぶと、ミスリルアクス、ミスリルアーマー，ミスリルボウ	谜の洞窟2、3F
138	シーサーペント	75-450	无	谜の洞窟1F
139	デスホーン	150-600	无	谜の洞窟1F
140	ギガースウォーム	75-450	无	谜の洞窟1F
141	グラシャラボラス	1500-3000	无	谜の洞窟1F
142	リルマーダー	1200-1500	まどうしのつえ	谜の宫殿1F
143	ピュロボロス	300-450	ほのおのゆみ、おうごんのよろい、カーズ、トード	谜の宫殿1F
144	ダークソウル	75-75	ブライン、スリプル、ブリザド、ブリンク、ヘルファイヤー、デジョン	谜の宫殿3F
145	マザーブレイン	600-1200	无	谜の宫殿3F
146	ブラッディボーン	600-1200	つめたがい、うらぎりのきば、オリハルコン	谜の宫殿1F
147	ウォーグウルフ	2250-3000	无	谜の宫殿2F
148	サタナジュニア	300-450	ほのおのゆみ、おうごんのよろい、カーズ、トード	谜の宫殿1F
149	ダークマジシャン	75-75	バーサク、クラウダ、サンダー、ファイア、スタン、まじゅつのつえ	谜の宫殿2 F
150	キマイラブレイン	3000-15000	フェニックスのお、エーテル、どくけし、ミスリルミラー、ネコのつめ	谜の宫殿1F
151	マザーラミア	15000-15000	ハイポーション、エーテル、サンダースピア、エリクサー、リボン	谜の宫殿2 F
152	ケットシー	5-40	无	谜の宫殿2 F
153	ツインヘッド	900-1500	フレームソード、フレイムアーマー、コンフュ	谜の宫殿3F
154	カトプレバス	2250-3000	ダイヤアーマー、よいちのゆみ、ハイポーション、サンブレード	谜の宫殿3F
155	オルカト	0-0	ダイヤのむねあて、まもりのゆびわ、きんのかみかざり、けんじゃのちえ、リボン	谜の宫殿3F
156	モルボルワースト	15000-15000	ねじりはちまき、ちからだすき、パワーリスト、しにがみのぞう，よいちのゆみ	谜の宫殿2 F
157	カオスライダー	2250-3000	くものいと、ダイヤのこて、ダイヤのかぶと、ドラゴンアーマー、ルーンアクス	谜の宫殿2 F

编号	名字	钱	掉落物品	出现地点
158	ゴールドゴーレム	15000-15000	无	谜の宫殿２ F
159	ブラックドラゴン	15000-15000	ドラゴンアーマー、ホーリーランス、ドラゴンのたて、くろしょうぞく、エルメスのくつ	谜の宫殿２ F
160	ダークベヒーモス	15000-15000	ねじりはちまき、ちからだすき、パワーリスト、しにがみのぞう、よいちのゆみ	谜の宫殿 3F
161	コウテツキョジン	3000-15000	げんじのかぶと、げんじのこて、げんじのよろい、エクスカリバー、イージスのたて	谜の宫殿 6F 宝箱拣起时拣起宝箱时
162	こうてい	0-0	无	谜の宫殿最深层
163	ヤマタノオロチ	15000-15000	エリクサー、フェニックスのお、レイズ、ホーリー、フレアー	谜の宫殿 5F 宝箱拣起时
164	ベルゼブルソウル	15000-15000	くろのローブ、うらぎりのきば、エルメスのくつ、けんじゃのちえ、だいちのドラム	谜の宫殿 6F 宝箱拣起时
165	ルシファー	15000-15000	しろのローブ、ミスリルミラー、くものいと、せいじゃのこころ、ウィンドフルート	谜の宫殿 5F 隐藏房间宝箱拣起时
166	くろきし（SOR）	2250-3000	ダイヤシールド、よいちのゆみ、ハイポーション、サンブレード	谜の宫殿 1F
167	ゾンビボーゲン	3000-3000	无	谜の宫殿 2F
168	ラウンドウォーム	2250-3000	无	谜の宫殿 5F
169	アルテマウェポン	0-0	无	封印の间

关于图鉴的说明

たおしたかず：表示你击倒该种怪物的数量
モンスターランク：表示怪物的等级
HP：怪物的 HP
MP：怪物的 MP
こうげきりょく：攻击
めいちゅうりつ：命中率
ぼうぎょうりょく：防御
かいひりつ：回避率
まほうぼうぎょう：魔法防御

ギル：钱
たから：打倒该怪物有一定几率获得的物品
じゃくてん：弱属性，对该怪物使用该类魔法命中高伤害大
たいせい：强属性，对该怪物使用该类魔法命中低伤害小
きゅうしゅう：用该类魔法攻击敌人被敌人吸收

图鉴收集解析：FF2 看似怪物比 FF1 少了，但实际上收集难度却大大大于 1。其一，由于怪物都是按照颜色排列，而不是按出现地点，这样收集过程中看起来就是乱而非一块块的了，这样就不方便收集。其二，由于有龙卷和パンデモニウム存在，前者出现以后各地的敌人会发生变化，要是前期的敌人没有收集到就收集不能了，后者在打完 BOSS 后该迷宫即会消失，因此一定要注意把这 2 处的敌人收集到。其三，出现几率低的怪物比 1 有所增加，进一步增加了收集难度。其四，与前几作相比新加入了 SOR（SOUL OF REBIRTH），里面也有出现几率极低的敌人。下面就几大难点一一做出解析。

游戏中期会出现龙卷风，剧情进行到进入ミシディアの塔后再次出来各地的敌人就会全部变化，因此一定要在剧情进行到这里之前把之前可以收集到的怪物收集齐，它们包括：

011	ビッグバード	フィン城周边灰色地带
031	ありじごく	パラメキア周边沙漠
040	キラーフィッシュ	海上
042	ダイブイーグル	海上或大战舰内
045	バッカニア	海上
051	ギガントード	パラメキア沙漠周边
052	シースネイク	海上
054	ランドレイ	パラメキア沙漠周边
098	ゴブリンプリンス	カシュオーン周边或者カシュオーン城 1F

请大家一定要在剧情进行到此处时把该收到的怪物收集完。随后剧情主角一行会进入パラメキアエリア，这又是一个收集点，必须在到达顶层的剧情前完成此处所有怪物的收集，它们包括：

022	スカル	パラメキア城内
071	アイメーバ	パラメキア城内 1F ～ 3F、7F
091	くろきし	パラメキア城 1F ～ 2F、4F ～ 7F
094	ストーンゴーレム	パラメキア城内
106	ジェネラル	パラメキア城内（龙卷 5F 拣宝箱时也能遇到）

这里的敌人出现几率不低，为了全图鉴，多转转吧！

这 2 处细细留心了都还不难做到，剩下的几个，就是考验你耐性的时候了，难出现的怪物：

011	ビッグバード	フィン城周边灰色地带（既难出现，又必须在龙卷前，双重“通缉”呀- -）
076	グリーンスライム	セミテの泷小部屋 2F-5F 小部屋内
084	バンパイアレディ	ジェイドの泉 3F ～ 6F
088	マンティスキング	ジェイドの泉周边森林（龙卷发生以后）
098	ゴブリンプリンス	カシュオーン周边或者カシュオーン城 1F（又是一个双重通缉的）
124	テツキョジン	パンデモニウム 5-6F 有源式宝箱的部屋内或者 7F
131	ピロリスク	谜の宫殿 3F
132	プリンプリンセス	谜の宫殿 3F
137	ビーストデビル	谜の宫殿 3F
160	コウテツキョジン	谜の宫殿 3F

关于这里写的怪物，笔者有很多都是经历了 N 多时间才收集到了，比如ゴブリンプリンス和ビーストデビル，出现几率都只有 12/256，テツキョジン更是低得只有 4/256（笔者觉得远远低于这个数字，转了整整 2 小时还多才遇到这位铁巨人大神 - - 推荐去 7F，全阶都有，而 5，6F 只有有源式宝物的那几个狭窄的房间能遇到），为了全收集，大家战吧！

第四部分是 SOR 剧情的怪物，由于是单线的，只有 2 个迷宫，不怕漏掉怪物，笔者在这里就不多费笔墨了，只提点一点：谜の宫殿 3F 很多难出现的怪物在 3F 都能遇到（请看上面难遇到怪物的列表），所以多在 3F 转悠吧。

和 FF1 一样，由于实力和时间关系，笔者不能详细统计部分在多个地点出现的怪物的所有出现地，这里要请大家见谅了，唯一可保证的是写的在某某 F 某某层出现某某怪，那在该位置该怪物就一定会出现。

心得杂谈

1. 谈谈通关后剧情SOR：SOR如果在游戏流程中没有好好锻炼几个“死人”，难度在前期还是较高的，这里给大家一些笔者的建议和心得。首先，SOR角色除了斯科特其它三人的装备都是可以由前篇继承到后篇的，因此，给死者留个带装备的全尸吧（——鄙人就是开始不知道，让三人都赤裸裸的死去，残忍啊），这样在SOR剧情中将占得先机，同样HP和MP以及魔法武器等得一切熟练度，在SOR剧情中都会得到继承，所以，在前篇把这3人好好练练吧！ HP最好能练习到1000左右再进入后篇。其二，相对于本剧情的第一个迷宫谜の洞窟，第二个迷宫谜の宫殿初期难度还是很高的，这里极力推荐用敏武的魔法ブリンク和テレポ，前者能使己方回避率大UP，后者对于谜の宫殿很多棘手的敌人包括部分BOSS都能达到秒杀的效果，在前篇最好能练到LV7左右。第三，在一切准备就绪后，可以去本迷宫5、6层挑战守护四人最强装备的各个BOSS了：推荐按如下顺序挑战，最右边的房间，159ブラックドラゴン（其实这个BOSS在2F就可以碰到了），里面装的是龙骑士的最强枪ひりゅうのやり（飞龙枪），作用是力量、速度上升到99，龙系特效，正好BOSS是龙，犹豫什么呢，装备上吧（在指令中选择道具一项，按到最上面就可以在战斗中更换武器了）。另外斯科特的雷系魔法也能对BOSS造成一定伤害，取胜应该不难。接下来推荐对付的BOSS是左上隐藏房间的165号ルシファー，该房间的宝箱是斯科特的专用武器ワイルドローズ，作用是力量、智力上升到99，使用时效果是我方全体16级狂暴魔法效果（附带说明装备中的武器也可以使用，选菜单点到武器项后单击即可使用）！当然是使先全体狂暴化了，配有飞龙枪的龙骑士和装备野玫瑰的斯科特是主打，由于狂暴效果，应该很快就可以获胜，唯一要注意的是BOSS的16级的即死攻击，敏武注意回复即可。剩下的2个BOSS是5F中间的163号ヤマタノオロチ，宝箱中的是敏武的究级武器ほしくずのロッド（星尘杖），作用是神、智力、魔力上升到99，使用效果是敌方全体16级火焰魔法效果，6F的164号ベルゼブルソウル，守护宝箱是约瑟夫的专用锻带ブレイザー（保护带），效果是回避－5%，魔防+35%，力量、体力上升到99。推荐先对付前面的BOSS，因为164号是怕炎属性攻击的，所以等敏武拿到星尘杖后用16级火炎攻击会更轻松。第四，等拿到这些究级装备了，你就可以基本在本迷宫无敌了，先16级狂暴化+敏武16级火，然后龙骑士+约瑟夫的物理攻击，基本扫平一切。另外值得一提的是4F的守护宝箱的161号铁巨人コウテツキョジン，由于物理攻击基本掉血级少，即使16级狂暴的物理攻击也极少掉血，但它的弱属性是雷，所以多打打怪物151号マザーラミア吧，因为它掉的サンダースピア使用效果是16级雷攻击，多争取获得几把对付铁巨人吧。最后，实力足够和装备整齐了，就可以去挑战封印之间的BOSS（开始可以打，但是难度不低，所以推荐拿到究级装备后再来对付它）和最后的善皇帝了，为了正义，战吧！

2. 谈谈熟练度的快速练习和角色一些数值的增长：本作由于取消了原来版本的AB大法，所以使练武器，防具的熟练度上升比较困难，但是还是有其他方法可快速提升熟练度的：选择敌人时在自己能力允许的情况下敌人等级越高越好，敌人数目也是越多越好，在战斗中先把所有人员2手的武器都换成盾牌，然后选择攻击敌人，这样敌人就不会损失HP，这时用东西固定住A键，你就可以去干别的了，10来分钟后，把防具换成想要练的武器，结束战斗，武器就会升级了，要注意敌人给予你的伤害不至于使你死去。HP，MP的简单上升法：在有ケアル魔法的情况下，可以互相攻击削减HP到一定程度，这样战斗结束后就可以上升HP，当然四人都有ケアル是最好不过的了，MP的提

升同样如此，互相用魔法攻击即可，还可以提升魔法的熟练度。当HP，MP达到一定高度后，用此法练习显然太慢，推荐用デジョン与HP，MP少的敌人互换以达到效果。魔法熟练度的快速上升，和上面武器的练习方法一样，只需稍加改进即可：在菜单コンフィグ里选择カーソルいちきおく，并选择第2项，光标回到上次操作位置。战斗中使用想练习的状态魔法攻击自己人即可（顺便也练习了魔防），如果要练习级数比较高的物理攻击魔法，推荐去找吸收该类攻击的怪物即可（比如练习雷，冰，风，找会吸收这3种攻击的80号怪物不停魔法攻击就行了），由于下达了是光标记忆指令，一次战斗指令下达后，用东西固定住A键下次即会重复上次操作，慢慢挂吧，同样要注意的是魔法值，没有了就不能继续了。另外要提醒大家的是，一次战斗中一种熟练度只能提升一级，武器，防具，魔法都是如此，所以挂一会就换下一个吧，指望一次挂满16级是不可能的了。

3. 关于魔法アルテマ：最终魔法的攻击力就这么低啊？可能有玩家这样说，其实只要玩过PS、WSC的同志们都知道，アルテマ的威力与你拥有的16级武器和魔法的个数有关，要是这2种类的数目都达到最高且都为16级的话，本魔法的攻击力能达到恐怖的18600，也就是说，除了最后的最终BOSS外，所有敌人都能秒杀（当然显示的伤害值最多还是9999，而且想要全部练齐的话…..推荐有时间的玩家去试试^0^）。

4. 关于魔法干涉：这个在《《掌机地带》》的攻略中已经提到了，就是给魔法师装备上盾牌，刀，剑一类的东西，魔力效果会大打则扣，相反，装上黑白长袍，精神长袍一类的法师专用装备，则魔法效果大幅UP。

下面来看看哪些东东的干涉效果大吧：

魔法干涉为0的：マサムネ、すで、きんのかみかざり、リボン、しろのローブ、くろのローブ、まもりのゆびわ。

魔法干涉为1的：くろしょうぞく、ちからだすき、むねあてのよろい

魔法干涉为2的：ねじりはちまき、パワーリスト、ふく、かわのぼうし

魔法干涉为5的：ナイフのよろい、つえ、まじゅつのつえ、まどうしのつえ、いやしのつえ、ダイヤメイス、つえ、まじゅつのつえ、まどうしのつえ、いやしのつえ、ダイヤメイス

当然剑和所有盾就不说了（最强剑マサムネ是个例外），是肯定会有顶级干涉的。

5. 最后提供一些相关的计算公式，以给企图以BT玩法通关的玩家使用（BT玩法也是FF系列的老传统了吧），

命中率：惯用手时，力+惯用手武器的命中率
非惯用手时，力÷2+非惯用手武器的命中率
防御力：各种装备防御力总和
回避率：速度+武器的回避力×（武器等级+1）－合计重量
魔法防御率：（体力+魔力）÷2+防具魔法防御的合計+15
魔法成功率：魔法的命中率+咏唱效率
咏唱效率：精神－装备魔法干涉的合计（白魔法）
知性－装备魔法干涉的合计（黑魔法）

关于宿屋收取MONEY大家都知道用魔法恢复HP后去睡觉比较划算，其实所花的钱的计算公式为：四人减少HP的总和÷4）+四人减少MP的总和。

关于武器熟练度提升的公式：敌人总共的等级－现有武器等级+使用该武器攻击的回数+10

关于魔法熟练度提升的公式：战斗中为（敌人总共的等级+2）－现有魔法等级+魔法使用回数×2

移动中为　－现有魔法等级+魔法使用回数

关于回避率提升的公式：（敌人总共的等级－？）－现有回避等级+被攻击回数

关于魔法防御提升的公式：（敌人总共的等级－？）－现有魔法防御等级+被魔法攻击回数（看了这部分，知道为什么敌人等级越高挂机法越好了吧）

注：本部分计算时出现零头舍去，而最后2个问号是多少目前没有确切的说法，按照前几代的公式，应该是个不能超过10的确切数或者变化的乱数。

喜欢夏天吃火锅的老大 /文
Cotolo /栏目编辑

大话PSP之模拟器群英会

THE PSP EMULATION



特稿

闲聊

转眼间，PSP这台传奇般的掌上游戏机在全世界范围内发售已经有半年时间了，主机和软件的具体销售情况笔者不得而知，但目前能够引起轰动效应或者说能够大大带动主机销售成绩的游戏软件还为数不多，所以大部分拥有PSP的玩家，一般都是随主机购买一至两个自己比较喜欢的游戏来玩，更多的时间则是将PSP用在观看多媒体视频（MP4格式压缩视频）、听音乐（MP3）等附属功能上面。

近日来，随着PSP硬件规格及开发资料的增多，PSP平台的自制软件开发热潮空前高涨，用于PSP上的各种软件开始出现。使用外部记忆棒存储方式并可以与电脑连接的便捷通道成为了自制软件涌入PSP的最佳途径。正是这阵风将PSP潜在的娱乐与使用方式吹到了许多人面前，让不少人开始对PSP产生了浓厚的兴趣。而在这些非官方开发的自制软件当中，模拟器 [Emulator] 所占据的份额又是非常的可观，这不由让我们感到PSP这个出色的模拟器平台有着太多的潜力可供挖掘。

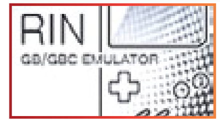
PSP上的模拟器，实际上与很多这上面的非官方开发的自制软件相同，利用的是SCE早期发售的PSP所带的Firmware 1.00版在升级高版本的时候存在漏洞，各种软件就在这1.00版机器的升级包上面入手，也就是说让软件的启动被PSP机器误认为是Firmware 1.00的升级文件，从而成功地实现了各种软件、游戏以及模拟器在PSP上运行的可能。不过后来SCE很快发布了PSP 1.50版的Firmware，在升级到了1.50版



PSP 将不能运行非官方的软件、游戏等等，至于 1.50 版的 Firmware 遭到破解之类的事件，那些都是后话了。

通过上述叙述，我们不难看出，于 PSP 平台上面运行模拟器，首先你的机器必须是 **1.00 版的 Firmware**，如果升级到了 1.50 或更高版本，那么只有等待了，等待 1.50 的破解之后在 1.50 版 Firmware 上开发的模拟器出现。确认您的机器符合以上标准之后，就请跟随我们进入多姿多彩的 PSP 模拟器世界。

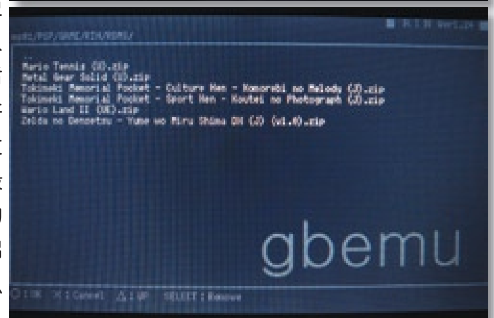
正题



- **模拟器名称：RIN**
- **模拟器类型：Nintendo Gameboy / Gameboy Color**
- **模拟器作者：Mirakichi**
- **最新版本：1.24**

如果我没有记错的话，这应该是 PSP 上第一个有着实质意义的模拟器，它所模拟的是任天堂掌上游戏机 Gameboy 和 Gameboy Color 的运行原理。模拟器的作者是日本人 Mirakichi。模拟器刚出现的时候引起了一片轰动，虽然当时第一个版本的完成度还非常之低，没有声音、速度非常慢（只有真实 GB 主机运行游戏 1/4 左右的速度）、游戏中闪烁色块会出现图像残缺、只能运行一个游戏、更换游戏需要关机、将 ROM 文件重新拷贝到模拟器目录并且命名为指定名称和后缀才能玩……这些诸多的不便和问题并没有令 RIN 这个模拟器停止开发，在经过一个多月时间的改良和更新之后，如今最新的 RIN 1.23 版已经发展成为集众多功能于一体，完美模拟 GB/GBC 的一个出色的 PSP 用模拟器，也是所有 PSP 模拟器之中最具代表性和完成度最高的一款。





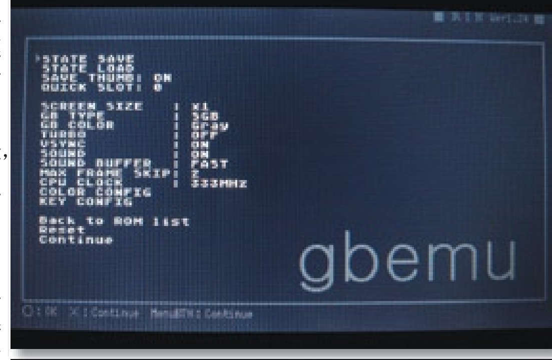
将你的 PSP 通过 USB 连线连接到电脑上，并打开 PSP 上的 USB 连接。这时我们就能够看到 PSP 上的文件目录，于 PSP 上的 PSP\GAME\ 目录下新建一个模拟器的目录 RIN，将模拟器压缩包中的 EBOOT.PBP 和

- ms0(PSP的根目录)
  - + PSP
    - + GAME
      - + RIN
        - + ROMS(手动建立)
        - + SAVE(手动建立或模拟器自动建)
        - + EBOOT.PBP
        - + RINMENU.BMP



RINMENU.BMP（模拟器的主界面图片）解压到 PSP\GAME\RIN 目录中，再于模拟器目录中新建 ROMS 和 SAVE 两个目录，前者用于存放 ROM 文件，后者用于存放游戏即时进度。安装完毕后确认你的 PSP 中模拟器的文件目录是这样的：（图示见上页）

将 GB 或 GBC 的 ROM 文件或者带有 ROM 文件的 ZIP 压缩包拷贝到 ROMS 目录下，模拟器和 ROM 就算是设置完毕了。这时候可以退出 USB 连接模式，到 PSP 上的游戏那一栏，选择记忆棒，我们就可以看到一个名为 RIN GB/GBC Emulator 的模拟器图标出现，按下 PSP 上的○键即可进入模拟器。进入模拟器后首先看到的是模拟器的游戏选择菜单，这是一个简单的文件浏览器，○键是确定，×键是取消，△键是退回到上级目录，选择键是删除游戏。RIN 这个模拟器支持 GB/GBC 的 ROM 文件的直接读取，也支持包含游戏 ROM 的 ZIP 压缩包的读取，就是读取压缩包的时候我们会看到一个解压缩的进度条。选择一个游戏按下○键就可以开始运行了，游戏中 PSP 的键位安排是这样的：





○	**A 键**
×	**B 键**
△	**A 键连发**
□	**B 键连发**
L	**打开游戏中菜单**
START	**开始键**
SELECT	**选择键**
R+START	**快速读取**
R+SELECT	**快速存盘**

在游戏中途按下 L 键可以看到模拟器的游戏中菜单，这里包含了大部分模拟器的设置参数：

STATE SAVE	**游戏中即时存盘，在模拟器的 SAVE 目录下写入即时存盘文件 [有 0-4 一共 5 个记忆处]**
STATE LOAD	**读取即时存储进度，每个进度右边还附有游戏的即时预览图，十分方便**
SAVE THUMB	**自动保存记忆，于游戏结束后在模拟器的 SAVE 目录下自动写入该游戏的 SAV 记忆文件**
QUICK SLOT	**快速切换存盘点以方便快捷键快速存盘 [0-4 一共 5 处]**

SCREEN SIZE	屏幕大小调节[共有1倍原始大小、1.5倍边缘柔化效果以及2倍去顶或去底显示、强制全屏拉伸等多种显示效果可供选择]
GB TYPE	模拟的GB的主机类型，有GB、GBC、SGB(在SFC上接驳GB的外加修饰显示方式)以及GBA的显示方式4种，选择了不同的类型之后会自动重启游戏
GB COLOR	GB主机的颜色[目前不清楚不同颜色的选择对游戏有何影响]
TURBO	倍速运行游戏
VSYNC	强制画面声音同步
SOUND	声音开关
SOUND BUFFER	声音缓冲
MAX FRAME SKIP	最大跳帧数，有1-10一共10项可供选择，设为0即不跳帧，设置得越大图像越不流畅
CPU CLOCK	CPU频率，有222/266/333可选，选择越高游戏速度越快
COLOR CONFIG	颜色管理，对游戏中各图层和背景亮度的调节，不建议随意更改
KEY CONFIG	键位设置，这里可以对游戏操作键以及菜单功能键一一设置，最下面的AnalogPad to D-Pad的作用是将PSP的模拟操作杆映射成数字方向键的输入

BACK TO ROM LIST	回到ROM列表画面
RESET	游戏复位
CONTINUE	回到游戏中继续游戏

选择测试的几个游戏效果如下：

兔宝宝	--	模拟效果非常不错
合金装备	--	效果不错，敌兵跑动的时候有部分图像错误问题出现
塞尔达传说DX	--	图像声音都不错，部分场景速度有点拖慢
心跳回忆	--	声音有所拖慢，整体还不错
瓦里奥大陆2	--	模拟效果完美，速度有时拖慢
马里奥网球	--	图像艳丽，操作由于速度拖慢显得不够流畅





图像	声音	速度	游戏兼容性	存档	支持压缩ROM	更换游戏	退回PSP界面	总体评价
9	8.5	9	8	有	支持	支持	不支持	8.5



▶ **模拟器名称：PSPMAME**

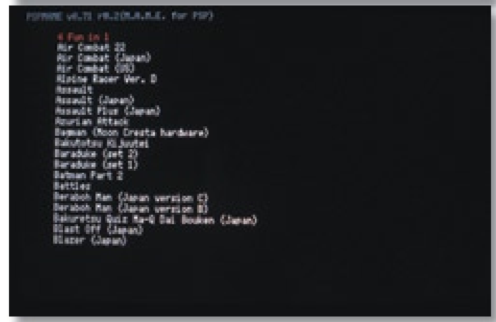
▶ **模拟器类型：Multiple Arcade Machine Emulator**

▶ **模拟器作者：TMK**

▶ **最新版本：0.71**

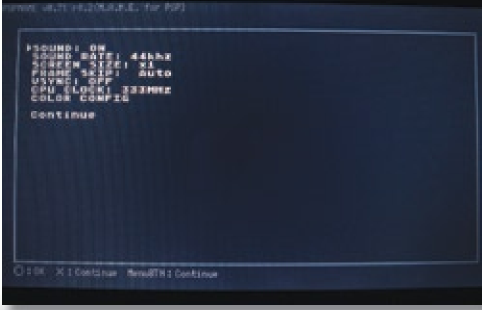
既然是模拟器，那就不可能没有MAME的份。而这个PSP上的MAME出来得比较晚，第一个版本出现在今年的6月11日，只支持7个游戏（实际上经过测试，只有1个游戏能够正常运行，其余游戏读取完毕后都是花版）。作者并没有对游戏的实际运行效果作出公开的答复，只是简单的说明了一下，该PSP上的MAME是基于MAME 0.71的源代码编译的，移植的经验大部分参考于之前ZAURUS将MAME移植到PDA平台，而最新版的MAME源代码作者还不是很熟悉。时隔仅仅三天，也就是6月14日，PSPMAME发布了第二个版本。从游戏列表来看，支持的游戏达到了300个之多。笔者并没有一个个仔细运行，不过在测试个别游戏的时候会出现游戏读入后没有响应的现象（多发生在游戏容量比较大的ROM上面），还有一些游戏在读取途中就死机了，不过一些小游戏（如Mappy）运行起来还是问题不大。这第二个版本加入了声音的模拟，还加入了游戏中途的模拟菜单，这其中参考了之前不少的PSP上模拟器的源代码，目前作者急需在高精度小数点演算方面的帮助，如果你能帮得上忙可以去试试。











ms0
+PSP
+GAME
+PSPMAME
+ROMS(手动建立)
+CFG(手动建立)
+EBOOT.PBP

将你的 PSP 通过 USB 连线连接到电脑上，并打开 PSP 上的 USB 连接。这时我们就能够看到 PSP 上的文件目录，于 PSP 上的 PSP\GAME\ 目录下新建一个模拟器的目录 PSPMAME，将模拟器压缩包中的 EBOOT.PBP 解压到 PSP\GAME\PSPMAME 目录中，再于模拟器目录中新建 ROMS 和 CFG 两个目录，前者用于存放 ROM 文件，后者用于保存游戏的按键设置。安装完毕后确认你的 PSP 中模拟器的文件目录是这样的：



将 MAME 的 ROM 压缩包（ZIP 格式）或者带有 ROM 文件的文件夹（文件夹的名称就是 MAME ROM 的名称）拷贝到 ROMS 目录下，模拟器和 ROM 就算是设置完毕了。由于该模拟器出现的时间比较短，模拟器还没有自己定制的图标。选定模拟器的图标，按下 PSP 上的○键即可进入模拟器。进入模拟器后，我们首先看到的是模拟器的游戏列表画面，笔者粗略数了一下，支持的游戏大约有 300 个吧。添加游戏的方法就是将 MAME 的 ROM 压缩包或 ROM 文件夹拷贝到模拟器的 ROMS 目录下，不过 ROM 最好事先用 0.71 版的 dat 校验一下（具体过程本文略过）。只要你的模拟器和 ROM 文件都确认放置无误后，选中列表中已经存在的游戏 ROM 名称按下○键即可开始游戏（读取游戏前会提示是否确认读取，再按一下○键即可）。游戏中的具体键位安排如下：

L	相当于 MAME 中按下 TAB 打开游戏中菜单
R	游戏暂停 / 再开
SELECT	投币
START	开始
X	退出游戏回到列表菜单
其余各键	可以在游戏中设置为任意操作
L+R+START	退出模拟器

在游戏列表画面按下 L 键可以看到模拟器的设置菜单，这里包含了大部分模拟器的设置参数：

SOUND	声音开关
SOUND RATE	声音比率 [越高越好]
SCREEN SIZE	屏幕大小 [与 RIN 一样]
FRAME SKIP	跳帧设定 [和标准 MAME 一样有着自动和 0-9 的选择]
VSYSC	强制画面声音同步
CPU CLOCK	CPU 频率，有 222/266/333 可选，选择越高游戏速度越快
COLOR CONFIG	颜色管理，对游戏中各图层和背景亮度的调节，不建议随意更改

Continue	回到游戏列表画面

选择测试的几个游戏效果如下：

游戏		效果
Mr.Do	--	第一版唯一正常运行的一个游戏，无声、速度正常，第二版不知为何从游戏列表中去掉了
Genpei TumaDen	--	游戏读入后花版，之后进入基板测试菜单，可以试听游戏中的效果音和人语
Hooping Mappy	--	游戏读入后花版，第二版仍未解决
Mappy	--	接近于完美模拟，333频率下与PC上的MAME效果无异，声音模拟也没问题
Metal Hawk	--	ROM读入后黑屏，模拟器退出不能，需强行关机
Steel Gunner	--	ROM读入后黑屏，模拟器退出不能，需强行关机（有一次还读到一半死机，记忆棒灯一直闪，只能强行关机）

图像	声音	速度	游戏兼容性	存档	支持压缩ROM	更换游戏	退回PSP界面	总体评价
9	9	8	5	无	支持	支持	不支持	7.5



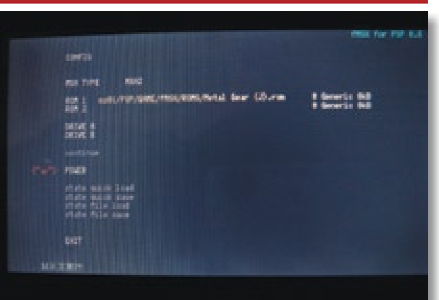
▶ 模拟器名称：fMSX

▶ 模拟器类型：Microsoft Extended

▶ 模拟器作者：Kamisama

▶ 最新版本：0.6





微软的MSX系列主机估计国内的玩家很少有机会接触到，然而其却以模拟器中不可或缺的一分子，fMSX便是这个家族中非常优秀的一款公开源代码MSX模拟器。由于fMSX良好的源代码移植特性，这款模拟器也被成功搬到了PSP系统平台上。模拟器由于大部分都是源代码编译得来，所以在一些文件的获得上我们需要自己动手编译，首先便失去官方主页下载BIOS的编译源代码补丁（具体编译过程略过），有了编译好的BIOS和模拟器压缩包，接下来就可以安装模拟器了。于PSP上的PSP\GAME\目录下新建一个模拟器的目录FMSX，将模拟器压缩包中的EBOOT.PBP和KEYBOARD.ZIP解压到PSP\GAME\PSPMAME目录中，再于模拟器目录中新建ROMS、BIOS和SAVE三个目录，分别用来存放游戏ROM、模拟器运行所需的BIOS文件和存盘文件。安装完毕后确认你的PSP中模拟器的文件目录是这样的：





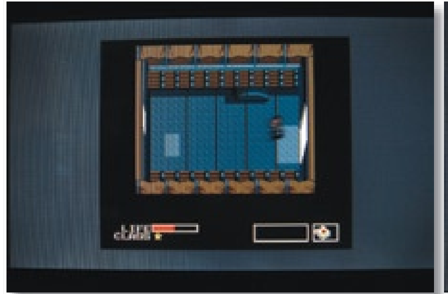
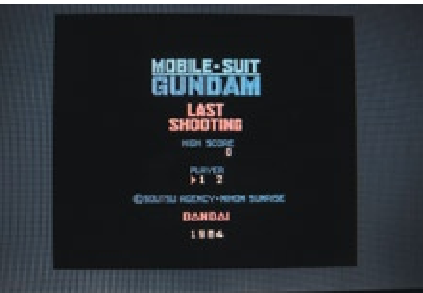
将 MSX 或者 MSX2 的 ROM 压缩包（ZIP 格式）或者 ROM 文件拷贝到 ROMS 目录下之后，还需要将编译好的 BIOS 文件一并拷贝到 BIOS 目录下，模拟器和 ROM 才算设置完毕。这时候选择记忆棒中名为 fMSX FOR PSP 0.6 的模拟器图标，按下 PSP 上的○键即可进入模拟器。进入模拟器后，我们首先看到模拟器的主菜单。只要你的模拟器和 ROM 文件都确认放置无误后，就可以在主菜单中读取 ROM 开始游戏了（如果是 ZIP 压缩包格式的 ROM 则需要先进入压缩包之后再选择 ROM 文件），游戏中的具体键位安排如右：

×	游戏操作键 1
○	游戏操作键 2
□	游戏操作键 1 连发
△	游戏操作键 2 连发
L	开启游戏中菜单
R	切换键盘
模拟操作杆	作用等同于方向键

菜单中操作	
○	决定
×	取消
△	SHIFT

模拟器的主菜单选项如下：

CONFIG	模拟器具体配置
VIDEO MODE	MSX 系列主机的显示模式调节
SCREEN 7	模拟器的屏幕分辨率
KANA	模拟器的键盘键位排列 [日式主机的键盘键位不怎么看得懂]
KEY CONFIG	模拟器的键位设置 [进入后可以设置包括键盘所有键在内的各种操作键]
WALLPAPER MENU/GAME/KEYBOARD	为相应的界面选择背景图片，可以将 KEYBOARD.ZIP 中的 BMP 图片拿出来用 [设置完毕后按方向键的左右还可以调节图片的透明度]
DISK AUTO SAVE	运行磁碟游戏结束后自动保存
STATE AUTO SAVE&LOAD	在退出 / 启动游戏的时候自动保存 / 读取即时进度
CMOS AUTO SAVE	自动保存 CMOS 信息
SRAM AUTO SAVE&LOAD	在退出 / 启动游戏的时候自动保存 / 读取电池记忆进度
CPUCLOCK GAME/MENU	在游戏中 / 菜单中使用的时钟频率，设得越高速度越快 [可以从 133-333 随意调节]
DEBUG	编译 [高级者使用]
MSX TYPE	MSX 的主机类型 [有 MSX、MSX2、MSX2+ 三种]
ROM1/ROM2	载入的 ROM 文件
DRIVER A/DRIVERB	插入的磁碟游戏
CONTINUE	回到游戏
POWER	主机电源开关
STATE QUITE LOAD/SAVE	快速读取 / 存储默认即时存档文件
STATE FILE LOAD/SAVE	读取 / 存储即时存档具体文件
EXIT	退出模拟器





勇者斗恶龙 1	--	无法运行
勇者斗恶龙 2	--	无法运行
燃烧战车 1	--	效果完美
燃烧战车 2	--	无法运行
功夫 1	--	效果完美
功夫 2	--	效果完美
功夫达人	--	需要切换键盘开始
魂斗罗	--	效果不错
超级眼镜蛇	--	需要切换键盘开始、MSX2 下运行完美
炸弹人	--	效果完美
机动战士高达	--	效果不错
兵蜂	--	声音似乎有点滞后

无论是游戏 ROM 还是磁碟游戏，模拟器都能同时读取两个，在中途可以切换着玩。如果你的游戏运行不能，可以试着更换一下 MSX 主机的类型，以下是笔者测试的几个游戏：

补充：模拟器对 ZIP 文件支持不是很好，经常在读取一个 ZIP ROM 之后在读第二个就不认了，而接着读取的话很可能引起假死（需要强行关机），所以建议还是将 ROM 解开来测试，游戏中用 R 切换键盘操作之后无法看到键位分布，有待今后修正。

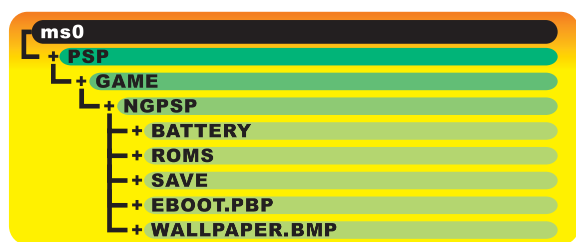
图像	声音	速度	游戏兼容性	存档	持压缩 ROM	更换游戏	退回 PSP 界面	总体评价
9	9	9	4	有	支持得不好	支持	不支持	7.5

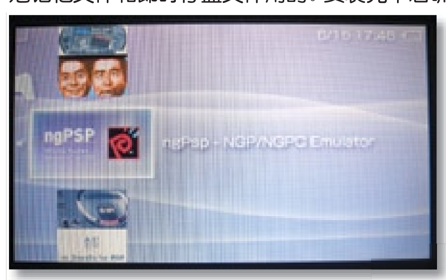


▶ 模拟器名称：NGPSP
▶ 模拟器类型：SNK NEOGEO Pocket / NEOGEO Pocket Color
▶ 模拟器作者：neXis
▶ 最新版本：1.2.1

这是一个 SNK 的 NGP 手掌机模拟器，基于著名的 NGP 模拟器 NeoPop 的源代码移植而来，整体效果还算不错，作者在移植过程中参考了大量资料，得到了 PS2DEV 和 RIN 小组的大力协助。在手掌机上模拟手掌机并不是什么新鲜事，但真正付诸实施并力争达到完美确是一件很困难的事，尤其是这种跨平台移植模拟。这款 NGPSP 目前尚不支持声音，速度还很慢（即便在 333 下工作也很难有理想的速度），不过确是比较值得期待的。于 PSP 上

的 PSP\GAME\ 目录下新建一个模拟器的目录 NGPSP，将模拟器压缩包中的 EBOOT.PBP、WALLPAPER.BMP、BATTERY 目录、ROMS 目录、STATE 目录均解压到 PSP\GAME\PSPMAME 目录中，WALLPAPER.BMP 是模拟器的主界面图片，三个目录分别是用来存放游戏 ROM、游戏电池记忆文件和即时存盘文件用的。安装完毕后确认你的 PSP 中模拟器的文件目录是这样的：









将 NGP/NGPC 的游戏 ROM 文件（注意不能是压缩包）拷贝至模拟器的 ROMS 目录下，模拟器和 ROM 设置宣告完毕。这时候选择记忆棒中名为 ngPsp - NGP/NGPC Emulator 的模拟器图标，按下 PSP 上的○键即可进入模拟器。进入模拟器后，我们首先看到模拟器的主菜单，游戏中的具体键位安排如下：

于菜单中操作	
上 / 下	切换选择目标
左 / 右	更改选择参数
○	决定或者切换复选项

于游戏中操作	
×	A 键
○	B 键
START	开始键
SELECT	回到菜单

菜单的具体参数如下：

EMULATION[模拟栏]	
LOAD ROM	读取游戏ROM
RESET GAME	游戏复位
LAGUAGE	模拟器语言选择[只有英语和日语]
SOUND	声音开关

STATE SYSTEM[存储系统]	
LOAD STATE	读取即时存档
SAVE STATE	存储即时存档

DISPLAY SETUP[显示设置]	
DISPLAY BG1	显示背景层1
DISPLAY BG2	显示背景层2
DISPLAY SPRITES	显示精灵色块
FRAME SKIP	跳帧[有0-4一共5项选择]

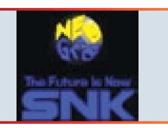
SCREEN SETUP[屏幕设置]	
WINDOWS X	屏幕横坐标位置
WINDOWS Y	屏幕纵坐标位置
SCREEN SIZE	窗口大小[只有1倍和2倍两种选择]
FPS COUNTER	游戏运行的时候显示帧数

EXECUTION[扩展选项]	
RUN GAME	开始游戏[读取之后选开始才能运行]
EXIT TO BIOS	退出模拟器回到PSPBIOS
CPU CLOCK SPEED	CPU频率调节，频率越高速度越快[第一次使用会弹出警告框，按START键继续可以设置222/266/333三种频率]

测试的游戏不多，共同的特点就是无声并且速度很慢，其它的效果还行：

饿狼传说	--	效果不错，速度慢
拳皇R2	--	效果不错，速度慢
SNK对CAP	--	效果不错，速度慢

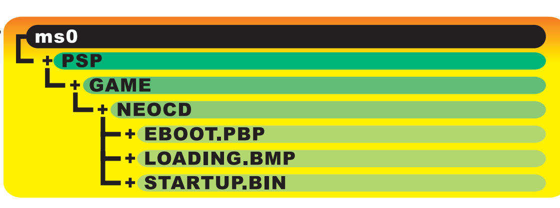
图像	声音	速度	游戏兼容性	存档	支持压缩ROM	更换游戏	退回PSP界面	总体评价
9	无	5	9	有	不支持	支持	支持	7

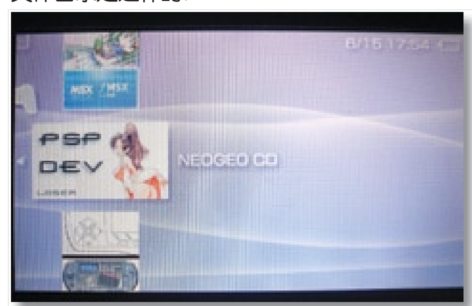


▶ 模拟器名称：NGCD
▶ 模拟器类型：SNK NEOGEO CD
▶ 模拟器作者：Matinez Fabrice / Fosters
▶ 最新版本：0.1b

该模拟器移植自Matinez Fabrice的NEOCD模拟器，是NEOGEO CD模拟器中少有的完成度较高的一款，其简洁的界面（可以说根本就没有界面）也被很好的继承了下来，模拟的效果异常之好，NGO游戏在PSP的背光屏幕上看上去异常艳丽。美中不足就是没有声音，而且模拟器设置的L键按下后就退出的设定经常会让一些动作比较大的玩家在玩得正兴起的时候突然不小心退出而感到十分扫兴。于PSP上的PSP\GAME\目录下新建一个模拟器的目录NEOCD，将模拟器压缩包中的EBOOT.PBP、LOADING.BMP、STARTUP.BIN解压

到 PSP\GAME\NEOCD 目录中，LOADING.BMP 是模拟器的光盘读取图片，STARTUP.BIN 是模拟器的启动所需文件。安装完毕后确认你的 PSP 中模拟器的文件目录是这样的：







由于模拟器不能读取 NEOCD 游戏光盘，所以有音轨的游戏都不可能听到了，而且 NEOCD 的容量都非常大，我们只能将其中的数据文件提取出来运行，否则你的记忆棒容量肯定承受不住，NEOCD 镜像的制作方法比较特殊：首先得把镜像里的数据文件全部提取出来（用 DAEMON TOOLS 虚拟镜像，然后从虚拟光驱拷贝出来），之后将这些文件全部压缩成一个 NEOCD.ZIP 压缩包，放到模拟器目录下。差点忘了，我们还需要在模拟器目录下放一个 NEOCD 的 BIOS 文件，注意 BIOS 文件的名称必须是 NEOCD.BIN。确认无误后就可以运行游戏了，选择记忆棒中名为 NEOGEO CD 的模拟器图标，按下 PSP 上的○键即可进入模拟器。

由于该模拟器没有复杂的游戏中途菜单，所以就把基本的键位列一下行了：

×	A 键
○	B 键
□	C 键
△	D 键
START	开始键
L	退出模拟器











由于一些 ISO 在去掉了音轨之后容量仍然非常大（比如《真说侍魂 武士道列传》有 100 多 M），所以笔者仅仅测试了几个大众化的游戏，都是 30 帧左右的速度。而且由于模拟器自身没有选择游戏的功能，每次都得往记忆棒里面拷贝游戏压缩包覆盖原文件（有一个外置的游戏选择工具，不过笔者的 PSP 记忆棒容量不够放不了几个游戏在里面），十分不方便。

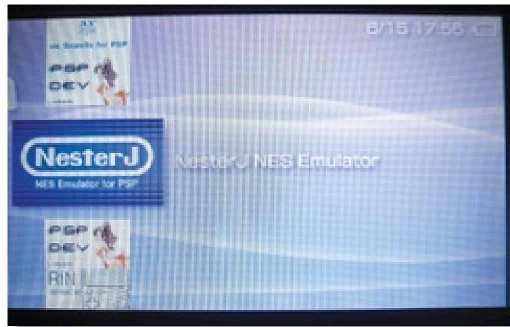
合金弹头	--	速度可以接受，操作感尚可
饿狼传说	--	游戏本身对连续技要求不高，能够接受 30 帧左右的速度
真侍魂	--	画面异常鲜艳，柳生场地贴图错误
月华剑士 2	--	第一局开始的时候突然黑屏读取数据，之后没遇到什么问题

图像	声音	速度	游戏兼容性	存档	支持压缩 ROM	更换游戏	退回 PSP 界面	总体评价
9.5	无	5	9	无	支持	不支持	支持	8



▶ 模拟器名称：NesterJ
▶ 模拟器类型：Famicom / Famicom Disk System
▶ 模拟器作者：Ruka
▶ 最新版本：1.02

FC 作为曾经如同梦幻般的游戏主机，其模拟器的资料是任何一个模拟器开发作者都不能拒绝的入门教材。Nester 这个 FC 模拟器中的佼佼者，更是跨越多种主机平台为 FC 发挥余热，PSP 自然不可能例外。这个由日本人 Ruka 移植过来的 PSP 用 NesterJ 在各方面都堪称完美，众多的游戏内外相关功能更是让喜爱模拟器的玩家乐此不疲，如果你曾经喜欢 FC，你就没理由不玩 NesterJ。于 PSP 上的 PSP\GAME\ 目录下新建一个模拟器的目录 NESTERJ，将模拟器压缩包中的 EBOOT.PBP、FAMICOM.DAT、MENU.BMP 解 压 到 PSP\GAME\ BESTERJ 目录中，MENU.BMP 是模

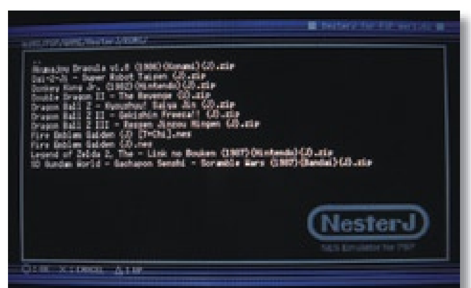


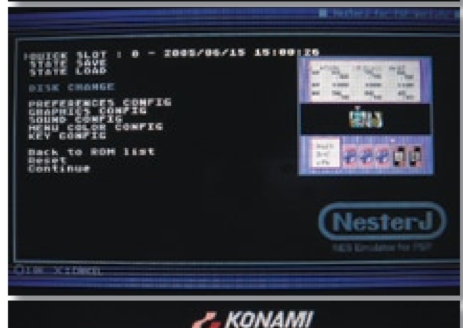
- ms0
  - PSP
    - GAME
      - NESTERJ
        - SAVE(手动建立或模拟器自动建)
        - STATE(手动建立或模拟器自动建)
        - ROMS(手动建立)
        - EBOOT.PBP
        - MENU.BMP
        - FAMICOM.DAT

拟器的主界面背景图片，FAMICOM.DAT 是模拟器 FC 游戏数据库。除之外我们还要新建 SAVE、STATE、ROMS 三个目录，分别用于存放游戏的即时记忆文件、电池记忆文件以及游戏 ROM 文件。安装完毕后确认你的 PSP 中模拟器的文件目录是这样的：（图示见上页）



将 FC/FDS 的 ROM 文件或带有 ROM 文件的 ZIP 压缩包拷贝至模拟器的 ROMS 目录下，如果要玩 FC 磁碟机（FDS）游戏的话还必须在模拟器目录中放置一个 FDS 的 BIOS 文件，BIOS 文件必须命名为 DISKSYS.ROM，至此模拟器和 ROM 都设置完毕，选择记忆棒中名为 NesterJ NES Emulator 的模拟器图标，按下 PSP 上的○键即可进入模拟器。进入模拟器后首先看到的是文件列表菜单，整体感觉模拟器的界面是 RIN 的强化版，ZIP 压缩包的读取仍然有进度条显示，FC 游戏的运行都非常完美，333 下都能够达到 60 帧，FDS 游戏则只有 50 帧左右，不过速度拖慢感觉不明显。接下来就让我们逐个了解这模拟器键位设置和设置菜单吧：







基本键位	
○	A 键
×	B 键
△	A 键连发
□	B 键连发
L 键	打开游戏中菜单
开始	开始键
选择	选择键
R+ 开始	快速读取
R+ 选择	快速存盘

设置菜单 [游戏中按下 L 键进入]	
QUICK SLOT	切换即时存盘点 [有 0-9 一共 10 个存盘点]
STATE SAVE	存储即时进度
STATE LOAD	读取即时进度

DISK CHANGE	磁碟机游戏换碟
PREFERENCES CONFIG	大体参数设置
EXTERNAL ROM DATABASE	支持外部ROM数据库
SKIP DISK ACCESS	跳过磁碟检测[可以让磁碟机游戏启动速度加快]
SAVE STATE THUMBNAIL	游戏结束后自动保存即时进度
TV MODE	游戏显示制式
RAPID MODE	连发模式[可以设置连发键每秒连打10/15/20/30下，FC的连发认可书最高也就是30下]
SPEED MODE 1	强制游戏快速运行[有每秒20-300帧随意调节]
SPEED MODE 2	强制游戏快速运行[有每秒20-300帧随意调节，两种模式只有在机能符合的情况下自动开启]
CPU FREQUENCY	CPU时钟频率[222-333随意调节]
SHOW FPS	显示帧数
CHECK FDS BIOS	检测磁碟机的BIOS是否正常
GRAPHICS CONFIG	图像设置
EXTEND SPRITES MODE	扩展色块模式[防止图像闪烁]
BLACK AND WHITE MODE	黑白显示
SCREEN SIZE	屏幕显示模式[有正常显示、1.5倍加过滤线和全屏显示三种模式]
WAIT VBLANK START	具体不明[应该类似于同步刷新]
SOUND CONFIG	声音设置[这里除了声音开关和比率选择之外基本上都是各个声道的开关]
MENU COLOR CONFIG	菜单颜色个性化定制
KEY CONFIG	键位设置[与RIN一样]
BACK TO ROM LIST	回到ROM列表画面
RESET	游戏复位
CONTINUE	回到游戏继续

经测试大部分游戏都很正常，就是磁碟机游戏在读取的时候会提示换碟，这时候按下L键进入菜单选择DISK CHANGE，换上B面就行了，即时存盘也有预览画面可看。而一些外加了字库的中文版游戏还是无法正常显示。

圣火徽章	--	完美运行
圣火徽章中文版	--	缺字库，字体显示不出
龙珠Z	--	完美运行
恶魔城FDS版	--	速度有所拖慢
SD高达FDS版	--	速度50帧左右，拖慢感觉不严重

图像	声音	速度	游戏兼容性	存档	支持压缩ROM	更换游戏	退回PSP界面	总体评价
9.5	9.5	9	9	有	支持	支持	不支持	9

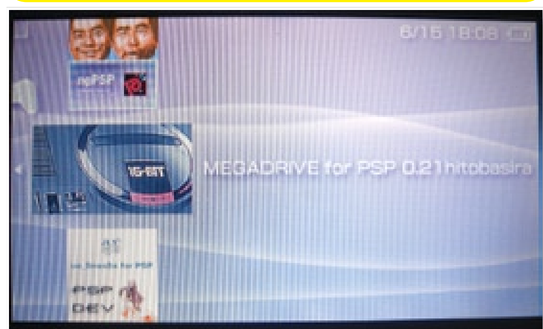


▶ 模拟器名称：MegaDriver
▶ 模拟器类型：SEGA MD / Genesis
▶ 模拟器作者：hitobasira
▶ 最新版本：0.21

这个MD模拟器一直没有怎么引起人们的注意，也许是不支持声音模拟的缘故吧，不支持333主频也是一个很大的原因，不过笔者看中的正是其可以选择游戏和支持ZIP压缩包的方便。

模拟器显得很朴素，就连图标都是一台非常有性格的古旧 MD 主机外观（还是斜着的照片），所以关于这个模拟器也没什么好废话的，于 PSP 上的 PSP\GAME\ 目录下新建一个模拟器的目录 MD，将模拟器压缩包中的 EBOOT.PBP 解压到 PSP\GAME\MD 目录中，为了方便 ROM 管理我们还需要建立一个 ROMS 文件夹。安装完毕后确认你的 PSP 中模拟器的文件目录是这样的：

```
ms0
└+ PSP
  └+ GAME
    └+ MD
      ├+ ROMS(手动建立)
      └+ EBOOT.PBP
```



将 MD 的 ROM 文件或带有 ROM 文件的压缩包拷贝至模拟器的 ROMS 目录下，模拟器和 ROM 设置就算完毕了。这时候选择记忆棒中名为 MEGADRIVER for PSP 0.21 hitobasira 的模拟器图标，按下 PSP 上的○键即可进入模拟器。进入模拟器后，我们首先看到模拟器的游戏列表，这里按○键开始游戏，×键回到上级目录，△键退出模拟器返回 PSP 菜单，游戏中的具体键位安排如下：



×	A 键
○	B 键
△	C 键
SELECT	返回游戏列表画面
START	开始键



模拟器目前不支持声音模拟，默认自动跳帧，有时候跳得太快画面都看不清，不过玩游戏基本问题还不是很大，32X 的游戏不能运行，《幽游白书》玩起来感觉很好。经测试的游戏有：

幽游白书	--	效果不错
梦幻之星 4	--	效果不错
12 人街霸	--	速度跳得厉害，出招不流畅
雷鸟 4	--	无法运行
怒之铁拳 3	--	操作感尚可
超级忍 3	--	效果不错
VR 战士 32X	--	无法运行





图像	声音	速度	游戏兼容性	存档	支持压缩ROM	更换游戏	退回PSP界面	总体评价
8.5	无	7	8	无	支持	支持	支持	7.5



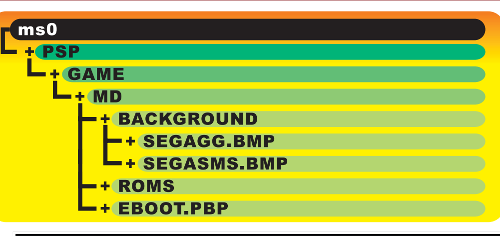
▶ 模拟器名称：PSPSMS

▶ 模拟器类型：SEGA Master System / Game gear

▶ 模拟器作者：Yoshihiro

▶ 最新版本：0.4

这个模拟器最早只支持GG游戏的模拟（也就是SEGA的GAME GEAR手掌机），随后慢慢加入了SMS游戏的支持，界面也有了改良，看上去还不错，不过没有跳帧设置很多参数都不好评估和测试。于PSP上的PSP\GAME\目录下新建一个模拟器的目录SMS，将模拟器压缩包中的 EBOOT.PBP、BACKGROUND 目录、ROMS解压到PSP\GAME\MD目录中，BACKGROUND目录的作用是为GG和SMS的游戏画面增加背景图片。ROMS目录则是存放游戏ROM文件用的。安装完毕后确认你的PSP中模拟器的文件目录是这样的：



将GG或SMS的ROM文件拷贝至模拟器的ROMS目录下（模拟器不支持压缩包文件所以ROM文件一定要是解开的），模拟器和ROM设置就算完毕了。这时候选择记忆棒中一个有着SMS和GG的模拟器图标，按下PSP上的○键即可进入模拟器。进入模拟器后，我们首先看到模拟器的游戏





列表，这里只能按○键开始游戏（所以模拟器和 ROM 的目录一旦错了就不能玩了），游戏中的具体键位安排如下：

L+R	游戏运行中返回 PSP 菜单
△	退出当前游戏回到游戏列表菜单
○	SMS 或者 GG 的操作键 2
×	SMS 或者 GG 的操作键 1
START	开始
SELECT	声音开关



由于对这两个机种的游戏不怎么熟悉，选的游戏也是随手抓的，基本上游戏运行起来没有什么问题，可以说是完美吧，因为笔者实在提不起兴趣测试更多了：



洛克人 GG	--	完美运行
VR 战士 GG	--	完美运行
8 人街霸 SMS	--	感觉有点跳帧
飞龙 SMS	--	人物略有闪烁



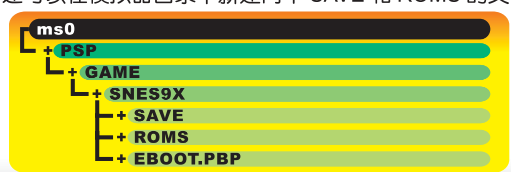
图像	声音	速度	游戏兼容性	存档	支持压缩 ROM	更换游戏	退回 PSP 界面	总体评价
9	9	9.5	9	无	不支持	支持	支持	9



▶ 模拟器名称：Snes9x
▶ 模拟器类型：Nintendo Super Famicom
▶ 模拟器作者："Y"
▶ 最新版本：0.02y10



作为 SFC 模拟器的王者之一，Snes9x 的影响力毋庸置疑。代号为 "Y" 的一名模拟器爱好者将这个模拟器移植到了 PSP 上，目前模拟器已经更新到了 0.02y10 版本，增加了 333 时钟频率的支持，以及可以删除即时存档文件的设定。SFC 上的好游戏太多了，所以这个模拟器才会受到这么大的关注，不过话说回来 "Y" 只是将 Snes9x 的 PSP 版进行了修改非官方化，其优势在于每天频繁的更新，最新的一个版本甚至加入了 16：9 的显示方式。不过模拟器的速度始终是问题，即便将 PSP 主频提升到 333，也很难达到 40 帧的速度，必须要跳 2 帧左右才能玩得顺畅。于 PSP 上的 PSP\GAME\ 目录下新建一个模拟器的目录 SNES9X，将模拟器压缩包中的 EBOOT.PBP 解压到 PSP\GAME\SNES9X 目录中，还可以在模拟器目录中新建两个 SAVE 和 ROMS 的文件夹，分别用于放置即时存档文件 / 电池记忆文件和游戏 ROM 文件。安装完毕后确认你的 PSP 中模拟器的文件目录是这样的：

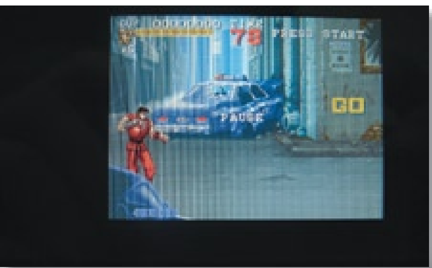


将 SFC 的 ROM 文件或者 ROM 文件的 ZIP 压缩包拷贝到模拟器的 ROMS 目录下，模拟器和 ROM 的设置就算完成了。这时候选择记忆棒中一个名为 uo_Snes9x for PSP 0.02y10 的模拟器图标，按下 PSP 上的○键即可进入模拟器。进入模拟器后首先看到的是游戏文件列表，这里的操作都和 RIN 的大同小异，键位分布和菜单设置如下：

游戏中键位分布	
△	X 键
□	Y 键
○	A 键
×	B 键
十字键 /START/SELECT/L/R 功能都与 SFC 相同	

菜单设置 [游戏中将模拟摇杆向左拨就能进入]	
SRAM SAVE	保存电池记忆文件 [可以和模拟器互换调用]
SAVE SLOT	存盘点选择 [有 0-4 一共 5 个可供选择]
STATE SAVE	保存即时存档文件
STATE LOAD	读取即时存档文件
STATE DELETE	删除即时存档文件
SAVE THUMBNAIL	游戏结束后自动保存即时进度
FRAMESKIP	跳帧 [有 1-10 一共 10 项选择]
SCREEN SIZES	屏幕尺寸 [速度快慢 Normal >>> Width x2 > Fit > Full]
SHOW FPS	显示帧数
VSYNS	强制画面声音同步
SOUND	声音开关
SOUND RATE	声音比率
TRANSPARENCY	透明显示
GRAPHIC SPEED	画面显示速度 [1.0-3.0 可选，强制画面提前于声音]
SOUND SPEED	声音播放速度 [强制提前可能会引起问题]
SWAP A <-> PAD	将模拟摇杆转化为数字方向键功能
PSP CLOCK	PSP 时钟频率调节 [老规矩 222-333]
ROM SELECTOR	回到游戏列表画面
RESET	游戏复位
EXIT TO PSP MENU	退出模拟器回到 PSP 菜单
CONTINUE	回到游戏中继续





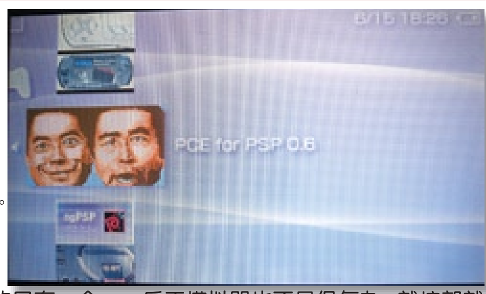
SFC 是笔者非常喜欢的主机，上面好玩的游戏更是多得数不清，然而选游戏测试的时候却已是不知道选什么好，看看笔者的测试结果吧：

游戏		测试结果
快打旋风 2	--	333 下跳 3 帧流畅度还行
快打旋风 3	--	333 下跳 2 帧可以接受
马里奥 RPG	--	速度还行，声音出色
圣战之系谱	--	不跳帧不超频没法玩
超级银河战士	--	美日欧版均不能运行

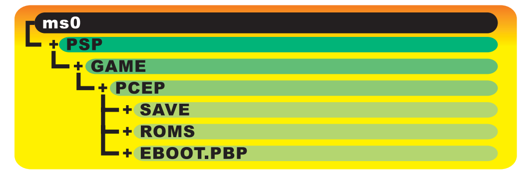
图像	声音	速度	游戏兼容性	存档	支持压缩 ROM	更换游戏	退回 PSP 界面	总体评价
9.5	9.5	6	9	有	支持	支持	支持	9



- 模拟器名称：PCEP
- 模拟器类型：NEC PC-Engine
- 模拟器作者：Kamisama
- 最新版本：0.6



虽然 PCE 上并没有多少知名的游戏，但是 PCE 模拟器却从没落后过。Kamisama 弄的这个 PCEP 参考了很多之前的 PSP 模拟器的源代码，最开始是基于 XPCE 来做的，因为作者自身的条件非常有限，只有一块 32M 的记忆棒。从菜单界面上我们可以看到 MSX 模拟器的影子（那个模拟器也是他弄的），在选择测试的几个游戏中，能够没问题的只有一个……反正模拟器也不是很复杂，就按部就班的大致介绍一下吧。于 PSP 上的 PSP\GAME\ 目录下新建一个模拟器的目录 PCEP，将模拟器压缩包中的 EBOOT.PBP 解压到 PSP\GAME\PCEP 目录中，再在模拟器目录中新建两个 SAVE 和 ROMS 的文件夹，分别用于放置即时存档文件和游戏 ROM 文件。安装完毕后确认你的 PSP 中模拟器的文件目录是这样的：



将 PCE 的 ROM 文件拷贝到模拟器的 ROMS 文件夹中（模拟器不支持 ZIP 格式的 ROM），模拟器和 ROM 就算设置好了。这时候选择记忆棒中一个名为 PCE for PSP 0.6 的模拟器图标，按下 PSP 上的○键即可进入模拟器。进入模拟器后我们首先会进入游戏列表画面，看到我们刚才拷贝进来的 PCE 游戏 ROM 文件，模拟器中的默认键位是这样的：

文件选择列表	
十字键	上下移动
○	决定或者进入次级目录
×	回到上级目录
△	取消文件选择
菜单中操作	
十字键	上下移动选单、左右更改设定值
○	决定
游戏中操作	
L	进入设置菜单
×	操作键 1
○	操作键 2
□	操作键 1 连发
△	操作键 2 连发
SELECT	选择
START	开始

THE PSP EMULATION

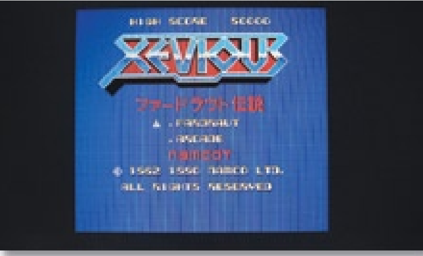
游戏中菜单[游戏中按下L键进入]	
BASE CLOCK	主机的频率[不宜随意更改]
AUTO FRAME SKIP	自动跳帧值[1-9一共9项选择]
DEBUG	调试[非专业人员不用进入]
SOUND	游戏音乐开关
PCM	游戏效果音开关
VIDEO MODE	游戏显示模式[有1:1、4:3和Wide三种，每一种还带一个锐化显示方式]
KEY CONFIG	游戏键位设置
WALLPAPER MENU/GAME	给菜单/游戏定制背景图片和透明度[具体操作与MSX模拟器相同]
CPU CLOCK	CPU的时钟频率调节[可调222-333]
AUTO SAVE LOAD	游戏结束后自动存盘，开始时自动读取进度[指的都是即时存档]
STATE LOAD	存储即时存档文件
STATE SAVE	读取即时存档文件
GAME CHANGE	回到游戏列表画面更换游戏
CONTINUE	回到游戏继续
EXIT	退出模拟器

选了3个PCE游戏，只有一个运行比较理想，这些游戏在GBA上的PCE游戏却没问题，说明模拟器还不大成熟：

游戏		情况
12人街霸	--	人物贴图错误，花版
宇宙巡航机	--	玩了一会突然死机，死机地点不固定
铁板阵	--	完美模拟，没见到任何问题

图像	声音	速度	游戏兼容性	存档	支持压缩ROM	更换游戏	退回PSP界面	总体评价
8	9	9	5	有	不支持	支持	支持	7







▶ 模拟器名称：pSwan
▶ 模拟器类型：Bandai Wonder Swan / Wonder Swan Color
▶ 模拟器作者：kmg
▶ 最新版本：0.03

PSP上的WS/WSC模拟器有三个，有著名的Oswan移植过来的PSP版，也有历史上第一个WS模拟器Cygne的移植版，这个pSwan实际上是Oswan 0.7公布的源代码上面移植的，模拟器运行速度不错、没有声音，最近两个版本加入了游戏中途菜单，但看上去仍然还很初级。于PSP上的PSP\GAME\目录下新建一个模拟器的目录PSWAN，将模拟器压缩包



中的 EBOOT.PBP 解压到 PSP\GAME\PSWAN 目录中，再在模拟器目录中新建一个名叫 ROMS 的文件夹，分别用于放置游戏 ROM 文件。安装完毕后确认你的 PSP 中模拟器的文件目录是这样的：

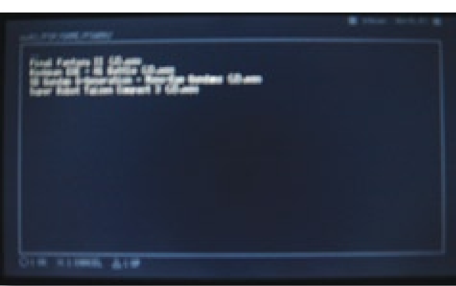
```
ms0
└+ PSP
  └+ GAME
    └+ PSWAN
      ├+ ROMS
      └+ EBOOT.PBP
```

将 WS/WSC 的 ROM 文件拷贝到模拟器的 ROMS 文件夹中（模拟器不支持 ZIP 格式的 ROM），模拟器和 ROM 就算设置好了。这时候选择记忆棒中一个名为 pSwan v0.03 的模拟器图标（图标上画的是 WSC 最新的水晶版），按下 PSP 上的○键即可进入模拟器。进入模拟器后我们首先会进入游戏列表画面，看到我们刚才拷贝进来的 WSC 游戏 ROM 文件，模拟器中的默认键位是这样的：

○	A 键
×	B 键
START	开始键
R	进入游戏中菜单[由于菜单比较简单就不再介绍了]

随便测试了几个游戏，都能正常运行，由于 WSC 的屏幕比较小，在 PSP 上看起来很精细，没有声音是比较遗憾的，模拟器每次进入游戏都会自动查找并读取以前的即时存档，退出的时候也会自动保存即时存档。

最终幻想 2	--	速度不错，战斗的时候有部分精灵色块不正常
SD 独眼高达	--	效果不错
机器人大战 Compact 3	--	除了没有声音外效果完美









图像	声音	速度	游戏兼容性	存档	支持压缩ROM	更换游戏	退回PSP界面	总体评价
9	无	9	9	有	不支持	支持	不支持	8.5

补充

关于 222-333 频率的调节

记得最先 SCE 公布 PSP 的产品硬件规格的时候，说 PSP 的工作频率是 333MHZ，而随后由于考虑到发热和电池使用时间的问题，将 PSP 的时钟频率调到了 222MHZ 下工作。而某破解人士找到了解开时钟频率开关的办法，让模拟器都可以超频到 333MHZ 下运行。现在不少模拟器都增加了这个超频选项，虽然里面都警告说不对超频后出现的问题负责，但是就目前来讲运行在 333MHZ 下的 PSP 也并没有发现任何过热甚至烧毁的情况出现，这是因为 333MHZ 本身就是 PSP 允许的工作频率，只是 PSP 的 Firmware 将其限制在了 222MHZ 下，所以不必过多担心。不过使用 333 频率来玩模拟器除了速度上有少量提升外，电池使用过快的情况是肯定会有的，只不过笔者没有刻意去留意罢了。

使用上的注意事项



PSP 上的模拟器都是利用 EBOOT.PBP 文件来启动的，除了个别模拟器没有游戏列表的选择需要固定 ROM 的文件名外，大部分都可以在一个浏览器窗口中选择游戏来运行（大部分使用的都是 RIN 定制的规格代码），FC 模拟器 NesterJ 作者 Ruka 编写的 PSP 用 unzip 代码，将使 PSP 上的模拟器都支持 ZIP 格式的 ROM。目前只要在查找 ROM 的时候出现目录中找不到可以运行的游戏列表的现象，便说明模拟器当前还不支持 ZIP 压缩包的读取，这时便需要把 ROM 从压缩包中手动解压出来再用模拟器运行。

关于模拟器的死机问题

似乎模拟器的运行对 PSP 机器的电池是个不小的考验，已经有不少使用者遇到在 PSP 电池快用完的时候运行模拟器会不定期死机的问题了，笔者自然也不例外，这问题的原因目前还不清楚，官方也没有过明确的答复，所以当你的 PSP 机器即将没电的时候，建议立即插上去充电，以免玩到一半的游戏进度由于突然死机而丢失。

后记

至此为止 PSP 上的大部分模拟器都介绍完了，由于时间和篇幅的关系，每个机种只挑选了一个有代表性的模拟器来讲解，当然其中也加入了不少自己的主观看法，难免有所偏激。在 NDS 烧录卡姗姗来迟的现状下，PSP 上面的 homebrew 工程却进行得如火如荼，不过只能运行在 1.0 版的机器上是一大遗憾，1.5 版的破解和测试，这些都是文后的事情了。如果您有更好的见解，可以到我们的网站或写发信给杂志来共同讨论，更多更详细的 PSP homebrew 信息可以查看以下网站：www.psphacker.com。